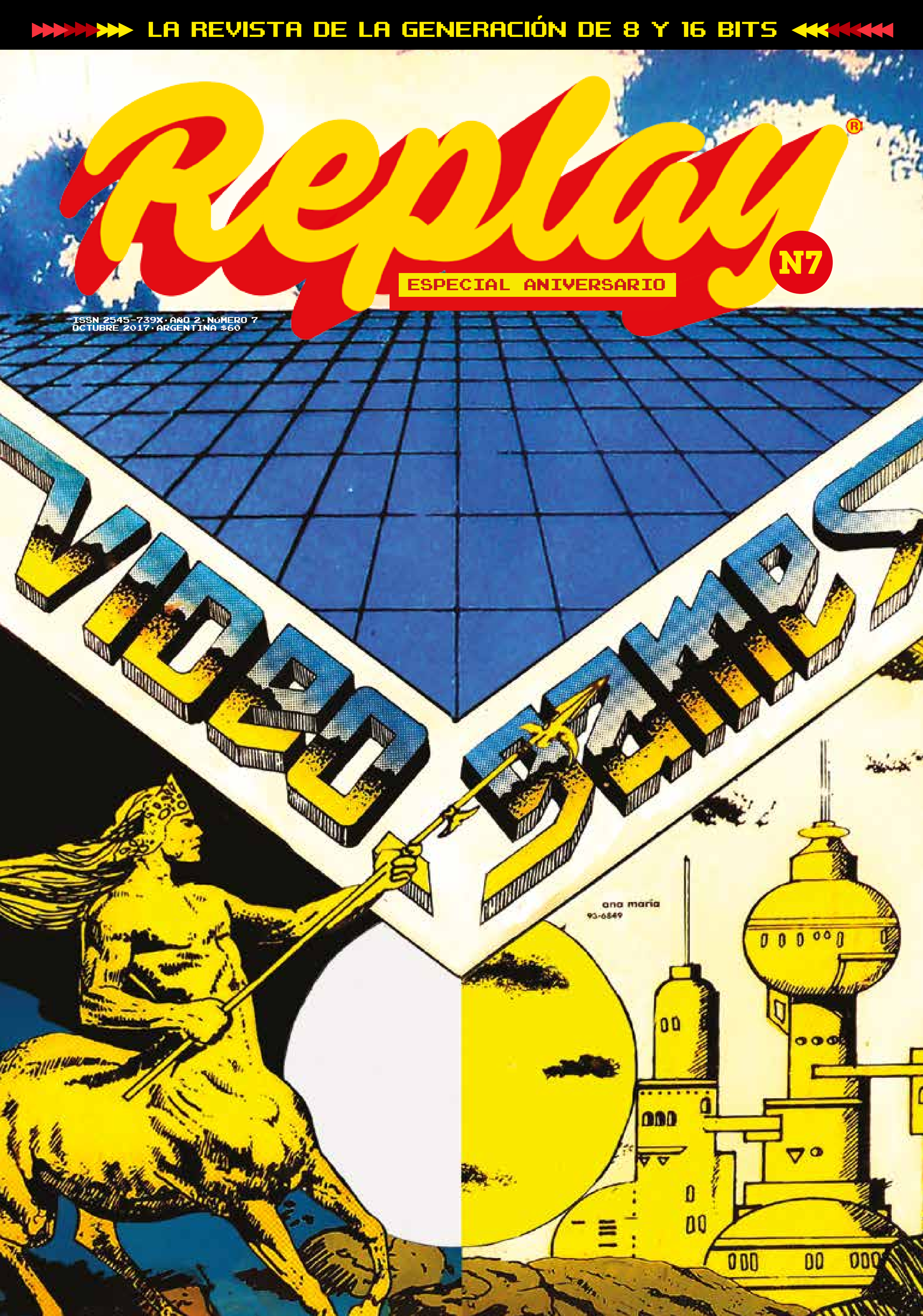


LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay
N7
ESPECIAL ANIVERSARIO
ISSN 2545-739X · AÑO 2 · NÚMERO 7
OCTUBRE 2017 · ARGENTINA $60
VIDEO GAMES
ana maria
93-6549



¡PREPARATE!

Hace un año, cuando empezábamos esta aventura, no sabíamos cuánto nos iba a durar la ficha. Hacer una revista en papel, en Argentina, en el año 2016, ya era arrancar en hard mode. Saber si ahí afuera había lectores que estuvieran interesados era más difícil que el nivel de las motos del *Battletoads*. Por eso, en este hermoso checkpoint, con 6 números dando vueltas y muchos más en la cabeza, quisimos aprovechar la ocasión para dedicar esta entrega por entero a los videojuegos en la Argentina.

Es del interés de ***Replay*** dedicarnos a la reconstrucción de esta parte de nuestra historia cultural nacional con la seriedad que merece. Y si bien este número es un cuento inconcluso que algunos de nuestros lectores podrán completar o rebatir, nuestra intención es comenzar esta misión desde nuestras páginas para entusiasmar a otros y que nos ayuden a desbloquear stages ocultos. Porque algo que nos queda claro es que en nuestro país han pasado muchísimas cosas asombrosas, improbables y hasta heroicas en lo que respecta a la distribución y el desarrollo de "jueguitos". Y nuestro deseo es que esas historias no queden en el olvido.

Nosotros somos la generación de 8 y 16 bits. Vivimos todo esto con pasión, alegría y cariño. Es nuestra cultura y la queremos conocer y difundir.

Ah, porque esa ni la vamos a discutir, eh.

Videojuego es cultura.

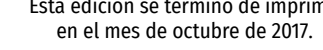
Ezequiel y Sergio

¡GRACIAS!

Juani 1 · Sergio · Zql · Kabuto · Jimena · Guido · gBot · Pendo · Andrea · Romee · Juani 2 · Hernán

equipo Replay | Año 2 · Nº7 Octubre 2017

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editores:** Ezequiel Vila y Sergio Rondán **Jefe de redacción:** Carlos Andrés Maidana **Redactores colaboradores:** Juan Manuel Péndola, gBot, Jimena Nymeria, Andrea Cukier, Enrique D. Fernández, Juan Ignacio Provéndola, Guido Quaranta **Colaboran en este número:** Christian Gulisano, Diego Maidana, Daniela Tiziana Saav, Nahuel Kahles, Risteing Pirate Gamer, Emilio Rubione, Marcelo Bermúdez **Corrección:** Hernán Moreno **Fotografía:** Hernán Paz **Retoque digital:** Romina Tosun, Nicolás Fazzioli



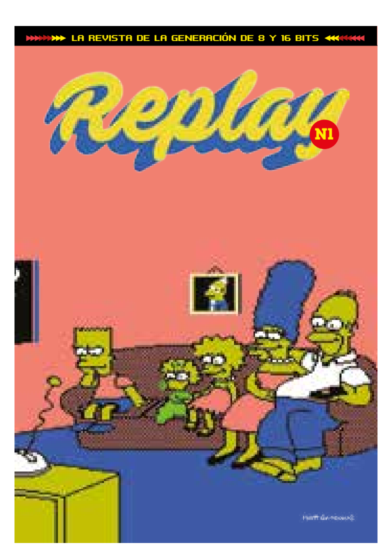
Esta edición se terminó de imprimir
en el mes de octubre de 2017.

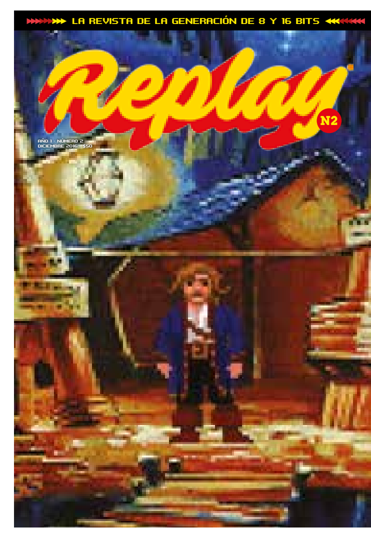


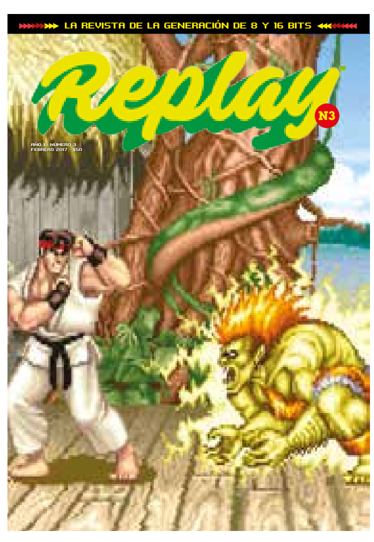


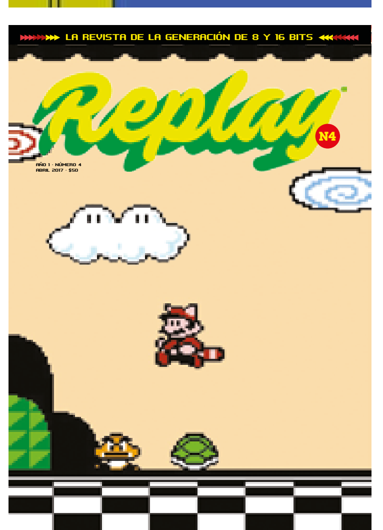
ANUARIO REPLAY

OCTUBRE 2016 ➡ OCTUBRE 2017













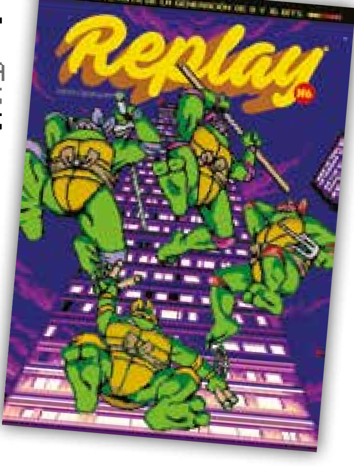
ANTES DE SER **REPLAY**, FUIMOS **"RETRO"**, PARA PROBAR TAPAS EN LO QUE FUE LA MAQUETA DE LA REVISTA.

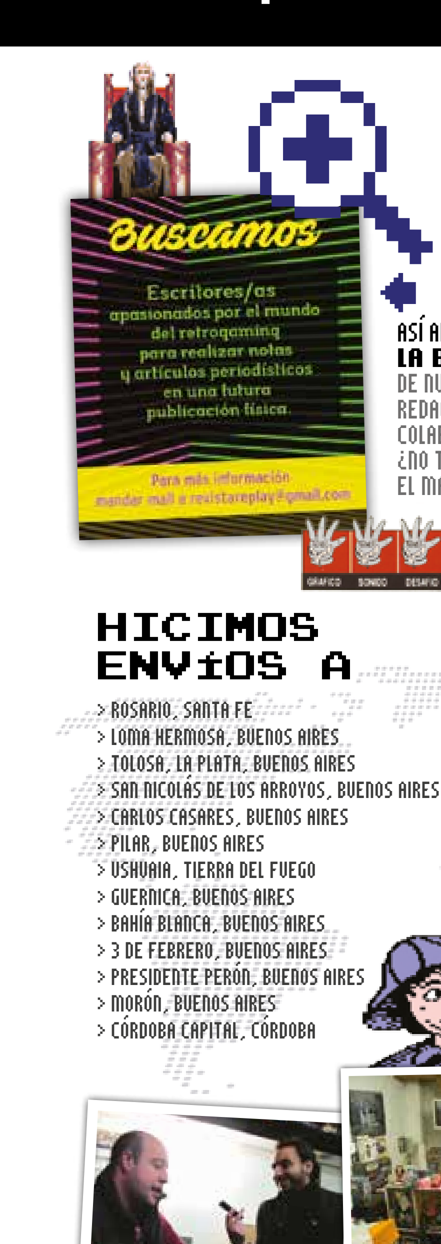




PARA LA TAPA DE LAS TORTUS TUVIMOS **DOS OPCIONES**. ¡ACÁ EN EXCLUSIVA TE MOSTRAMOS LA OTRA!







ASÍ ARRANCAMOS **LA BUSQUEDA** DE NUESTROS REDACTORES COLABORADORES, ¿NO TE LLEGO EL MAIL?

¡ESTE NÚMERO, LA REMERA ES PARA **GUILLERMO GONZÁLEZ**!



¡YA REGALAMOS SEIS REMERAS DE **MOUSTACHE ROBOT** A NUESTROS SUSCRIPTORES! SUSCRIBITE EN NUESTRA WEB REVISTAREPLAY.COM.AR, QUE ES UN SITIO POTENTE GRACIAS A LA GENTE DE **AMPM SOLUCIONES**.



ESTOS MUÑEQUITOS DE PIXELART SON UNA GENIALIDAD DE **EMILIO RUBIONE**:
FACEBOOK.COM/UN CACHO ILUSTRADO
BEHANCE.NET/EMILIORUBIONE
DRIBBBLE.COM/CACHO

HICIMOS ENVÍOS A

- ROSARIO, SANTA FE
- LOMA HERMOSA, BUENOS AIRES
- TOLOSA, LA PLATA, BUENOS AIRES
- SAN NICOLÁS DE LOS ARROYOS, BUENOS AIRES
- CARLOS CASARES, BUENOS AIRES
- PILAR, BUENOS AIRES
- USHUAIA, TIERRA DEL FUEGO
- GUERNICA, BUENOS AIRES
- BAHÍA BLANCA, BUENOS AIRES
- 3 DE FEBRERO, BUENOS AIRES
- PRESIDENTE PERÓN, BUENOS AIRES
- MORÓN, BUENOS AIRES
- CÓRDOBA CAPITAL, CÓRDOBA
- OLAVARRÍA, BUENOS AIRES
- SAN LORENZO, SANTA FE
- TUNUYÁN, MENDOZA
- RAWSON, CHUBUT
- CAMPANA, BUENOS AIRES
- JUNÍN, BUENOS AIRES
- GODOY CRUZ, MENDOZA
- CRUZ DEL EJE, CÓRDOBA
- MALAGUEÑO, CÓRDOBA
- TRELEW, CHUBUT
- ESPERANZA, SANTA FE
- SAN MIGUEL DEL TUCUMÁN, TUCUMÁN
- CORRIENTES CAPITAL, CORRIENTES

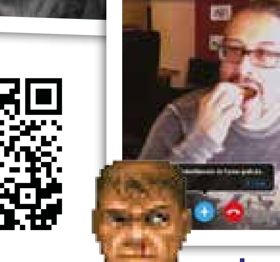
¡Y TAMBIÉN A!

- CHILE
- ESTADOS UNIDOS
- AUSTRALIA
- ESPAÑA
- PERÚ
- COLOMBIA





ARGENTINA TIENE UNOS **COLECCIONISTAS** MÁS QUE INTERESANTES. SUS HISTORIAS Y COLECCIONES SON ENORMES. ACÁ, ALGUNAS CAPTURAS DE LO QUE NOS QUEDÓ AFUERA.



REPORTEAMOS A DOS GIGANTES: **JOHN ROMERO** Y **RON GILBERT**. ¡ESCANEATE ESTOS CÓDIGOS QR PARA ESCUCHAR A RON Y MIRALO A JOHN CLAVARSE UNAS PAPAS!

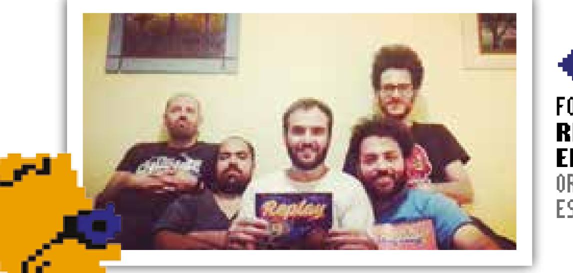


FOTO DE UNA **REUNIÓN EDITORIAL** ORDENADOS POR ESTADO CAPILAR.







¡*Replay* DE FIESTA!

MUY PRONTO...

START

>> ARGENTUM ONLINE

Ya su juego dignísimo abrieron...



AÑO 1999, GOLPEANDO LAS PUERTAS DE LO QUE SERÍA LA GENERACIÓN DE LOS MMORPG O, PARA DECIRLO EN CRIOLLO, LOS JUEGOS DE ROL EN LÍNEA...

.TXT JIMENA NYMERIA

El producto argentino no se podía quedar atrás, así que, de la mano de Pablo Márquez y Fernando Testa, nacía uno de los primeros juegos ciento por ciento industria nacional del género: *Argentum Online*.

Estaba programado en Visual Basic, pero con un componente que los que pasamos la treintena reconocemos como el bastión de la costumbre argentina por el nivel de frustración que se llegaba a manejar. Nadie que se precie jugador de

> * NADIE QUE SE PRECIE JUGADOR DE *ARGENTUM ONLINE* SE HA SALVADO DE LOS SALTEADORES DE CAMINOS VIRTUALES, POR NO DECIR "LOS CHANTAS QUE TE HACÍAN SOLTAR OBJETOS Y TE LOS ROBABAN SIN PIEDAD".

AO se ha salvado de los salteadores de caminos virtuales, por no decir "los chantas que te hacían soltar objetos y te los robaban sin piedad". Este y otros pormenores del juego generaban la repulsión y el insulto en muchos de sus jugadores, pero, por algún motivo, en *AO* tenían una mística que lo hacía difícil de abandonar.

Argentum consta de un sistema de desarrollo de personaje, que creamos mediante la elección de razas y habilidades. No dista del clásico MMORPG



en el cual tenemos que enfrentarnos a monstruos, cumplir misiones y, por supuesto: cortar madera, pescar, cocinar, comerciar y una infinidad de trabajos. Otro trabajo era vivir en esa época: la velocidad de Internet era pésima en nuestro país, motivo por el cual muchos estábamos ya familiarizados con la mala conexión y el sufrimiento adicional que implicaba. Sin embargo, *Argentum Online* fue un maestro que nos enseñó a forjar nuestro carácter para jugar entregas posteriores del género sintiendo que era todo "una papa".

Lo interesante, de todos modos, vino tiempo después: en 2003 el código fuente fue liberado, lo que permitió modificaciones. Si bien muchos parches (y también ataques cibernéticos) surgieron a raíz de esta modificación, la realidad fue que *AO* terminó demostrando ser un juego que no envejece pese a sus gráficos y que logra una constante participación de sus jugadores a través de cambios que siguen hasta el día de hoy: ¡su servidor fue modificado por última vez en febrero de 2016!

La experiencia es digna de revivirse, y si todavía existe ese grupo de amigos que compartía con nosotros ir al cyber para disfrutar las hazañas del *AO* y, cuándo no, discutir acerca de las reglas éticas/morales sobre la distribución de los elementos que hay en el suelo del juego, entonces todo está preparado para que nos dejemos llevar una vez más por este juego maravilloso.

Replay

PREGUNTA ONLINE

¿En dónde jugaban a los jueguitos?

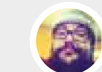
Vía twitter.com/revista_replay

- Sacoa 75%
- OTROS 13%
- CENTERPLAY 8%
- PLAYLAND 4%

Mencioná tu consola favorita

Vía facebook.com/revistareplay

- > FAMILY GAME
- > SEGA GENESIS
- > ATARI 2600
- > GAME BOY COLOR
- > EDU 2600
- > GAME BOY
- > SONGA
- > SUPER NINTENDO
- > NES
- > VIDEO RACER
- > FAMILY GAME SON SON
- > FAMILY GAME BIT GAME
- > CZ SPECTRUM



FERNANDO SANDRO

"Tuve la Family Game de Electrolab y la Senga (imitación de la Mega Drive). Puro amor a las dos".

SOMOS LOS PIRATAS

FICCIÓN ARGENTINA E INFORMÁTICA: *EL HACKER* FUE UN EXTRAÑO PRODUCTO HECHO MESES ANTES DE LA CRISIS DE 2001. .TXT ENRIQUE D. FERNÁNDEZ



Luego de que finalizaran los 90, fueron varias las producciones que se vieron influenciadas por los avances en el mundo de las computadoras. Aquí tuvimos *El hacker*, la primera serie producida por Sebastián Ortega, que se emitió en Telefe durante la segunda mitad de 2001. El programa tenía como protagonista principal a Carlos Calvo y contaba con un elenco de personajes secundarios que brindaban actuaciones deplorables.

La historia presenta a Dante Rossi (Calvo), el primer hacker argentino, conocido como Próspero, quien en los 80 pudo crackear la base de datos de la Interpol. Al descubrir una red de tráfico de medicamentos, Próspero sufre un atentado y es dado por muerto. Pero por suerte es rescatado por un linyera, que lo ayuda a montar una base clandestina desde donde operar para desmantelar la organización que intentó asesinarlo. Su plan es reclutar un grupo de jóvenes hackers para que hagan el trabajo de campo mientras reciben sus instrucciones. Es preciso aclarar que años antes Calvo había sufrido un ACV, por lo que su personaje pasa la mayor parte del tiempo sentado.

La serie era un rejunte de situaciones mal copiadas de películas que habían explotado la temática de los ciberataques durante los 90, con un argumento repleto de errores y escenas saturadas de canciones nu metal. Con el tiempo, *El hacker* se convirtió en un placer culposo junto con otras de la época, como *Contrafuego* y *Sangre fría*. Los que quieran animarse a revivirla, sepan que Telefe tiene subidos sus 13 episodios completos en su página oficial.

MATRIZ DE PUNTO. CALVO HACKEANDO LA WEB DEL PAMI. NO HAY REMATE.

¿Quién dijo que ir a la facultad era aburrido?

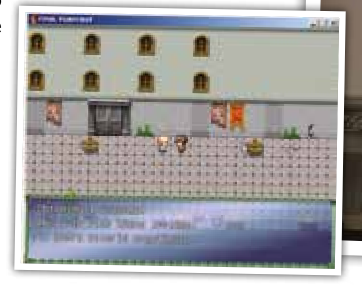
SI ALGUIEN PIENSA TODAVÍA QUE LA ACADEMIA Y LOS VIDEOJUEGOS NO SE LLEVABAN BIEN, DEBE PROBAR ESTE QUE YA HA INGRESADO A LA CURRÍCULA DE LA CASA DE ESTUDIOS QUE REPRESENTA. .TXT NAHUEL KAHLES

Cuando leés "*Final Puantasy*", parece una joda; pero cuando lo jugás, ves que la cosa va en serio. El juego aúna una de las tradiciones más clásicas del gaming, el RPG, valiéndose de su estética, sprites retro y gameplay, con la vivencia dentro de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA (apodada "Puan" por la calle donde está ubicada).

La historia entrelaza la lucha estudiantil por el nuevo edificio de la facultad con técnicas y magias dignas del mejor *Final Fantasy*. Épicos combates contra toda autoridad nos enfrentarán con las fuerzas oscuras responsables de los males de la institución. Es de notar el humor paródico, que no teme ponerse serio cuando las papas queman.

Ideado y realizado íntegramente por un estudiante de Letras conocido como gBot, *Final Puantasy* vio la luz a fines de 2013 y trae finales alternativos y hasta personajes y misiones adicionales. Su éxito fue tal que a comienzos de 2016 salió una segunda parte: *FP:UBA*. Es gratis y lo encuentran con una googleada. Quizás hasta se reciban antes.

FINAL PUANTASY

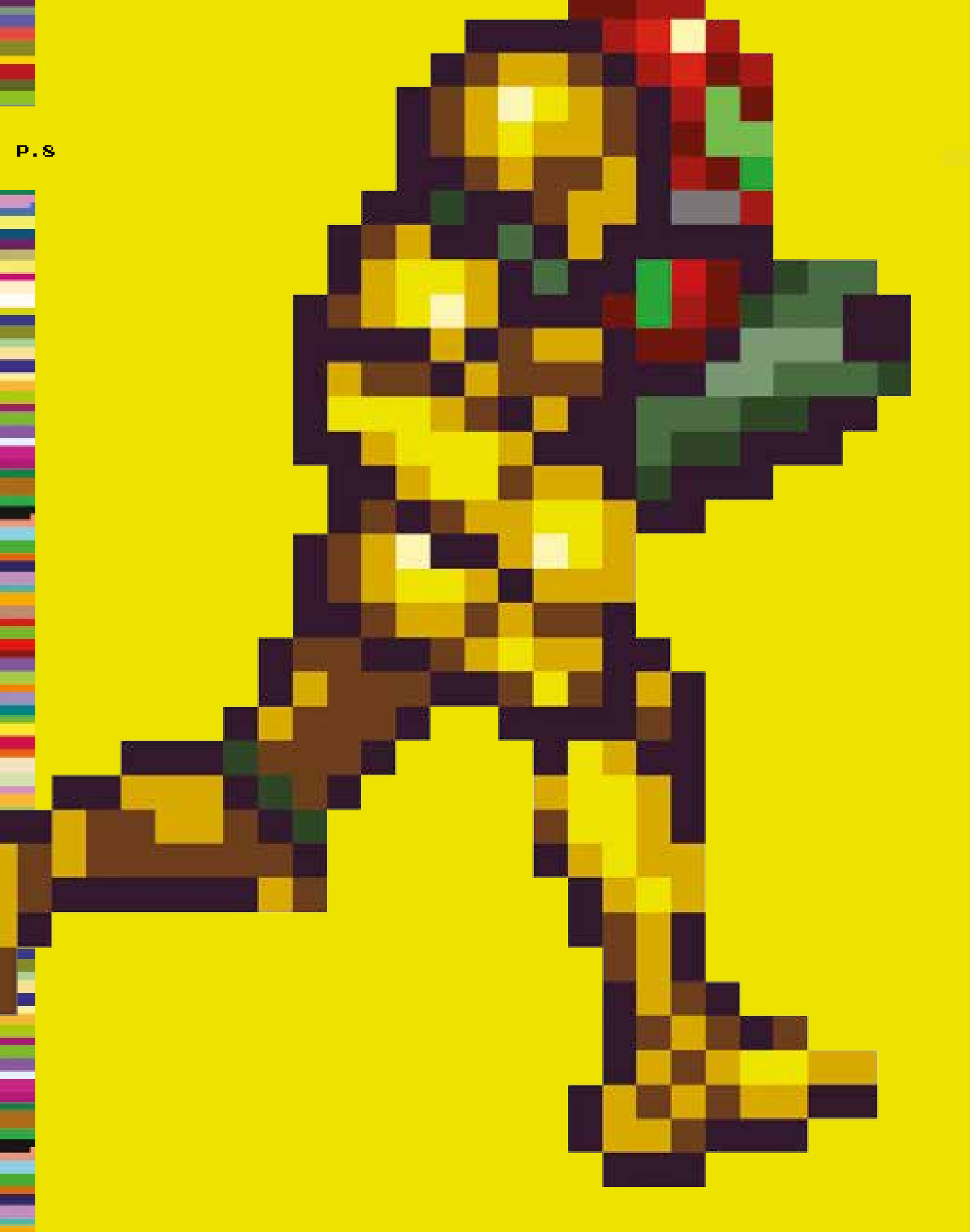


AM2R: RETURN OF SAMUS

ANOTHER METROID 2 REMAKE

SAMUS ATERRIZÓ EN BUENOS AIRES Y EL REMAKE MÁS GRANDE EN LA HISTORIA DE LA SAGA *METROID* NACIÓ EN ARGENTINA.

.TXT GBOT .JPG JUAN IGNACIO PAPALEO





DOCTORM64
O MILTON, PARA NOSOTROS, EL RESPONSABLE DE ESTA BELLEZA.

*"SE TRATA DE HACER ALGO CON SENTIDO. ASÍ SE CONSTRUYE UN MUNDO, Y EL JUEGO YA ES MÁS QUE UN PAR DE PLATAFORMAS FLOTANDO".



*"LOS *METROID* RESPETAN LA INTELIGENCIA DEL JUGADOR".

Hay veces que un videojuego nos cautiva, nos obsesiona al punto de conocer hasta el más mínimo detalle en cada habitación. Un género que se presta mucho a esto es el de los llamados metroidvanias, juegos de plataforma en los que se nos presenta un mapa gigantesco con diversas zonas desbloqueables a medida que juntemos power-ups para el personaje.

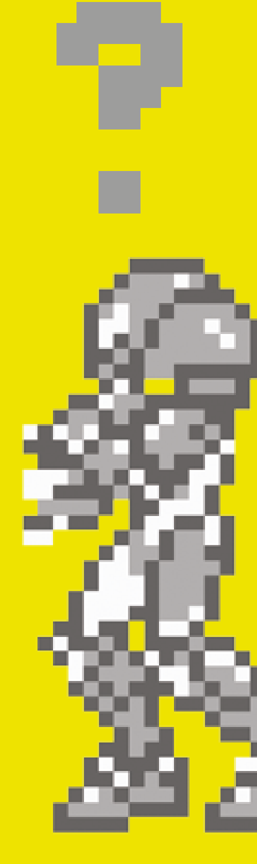
El nombre "metroidvania" deriva de la unión de *Metroid* y *Castlevania*, los dos grandes pilares que comenzaron el género. *Metroid* salió en 1986, hace ya más de treinta años, cuando debutaba en NES. El éxito del juego fue tal que hacia 1991 Nintendo decidió sacar una continuación en Game Boy: *Metroid II: Return of Samus*. Esta segunda parte fue bien recibida por el público, pero al debutar la saga en SNES con el *Super Metroid* (1994), los jugadores volvieron a la versión de GB para criticarla. Las falencias eran evidentes: la pantalla, monocromática, no permitía ver el mapa más allá de un puñado de casilleros, los sprites de los enemigos eran confusos y no había un sistema de mapas. Poco a poco, el *Metroid II* comenzó a ocupar el lugar de la oveja negra de la saga, ganándose el desprecio de varios fanáticos que lo pasaban por alto. Los fans querían una versión del juego al nivel del resto de la saga. Uno de esos fans era Milton Guasti, quien, tras diez años de trabajo, se convertiría en un nombre estrechamente ligado a la saga *Metroid*.

Argentino, ingeniero de sonido y jugador de *Metroid*, Milton "DoctorM64" Guasti no poseía grandes conocimientos sobre programación, pese a tener en su haber una adaptación para PC de un juego de pelea de SNES (*Brutal: Paws of Fury*) que había programado usando el motor de juegos de pelea M.U.G.E.N. en el año 2000. Tenía en esa época un estudio de grabación con un socio, pero había muy poco trabajo. Así que comenzó a ocupar su tiempo empezando proyectos en el Game Maker, un sistema de creación de videojuegos. "Para aprender a dominar el programa, se me ocurrió rehacer algo que ya existía, dándole una vuelta de tuerca. Lamentablemente, el Game Maker no maneja bien las colisiones para desarrollar un juego de plataformas, por lo que tomé de modelo el motor creado por Martin Piecyk, que corrige varios de los problemas del programa original", nos cuenta Milton. Con esa idea en mente, en el año 2006 comenzó el que luego sería uno de los más reconocidos remakes hechos por fans: *Another Metroid 2 Remake*.

En teoría, el plan era simple: recrear el *Metroid II* a partir de la estética del *Metroid: Zero Mission*. Para eso, empezó copiando cada sprite del juego de GBA, para redibujarlos a mano (proceso denominado "revamping"). Descubrió entonces que los sprites de GBA tienen mucho brillo y los gráficos de las paredes tienen bordes negros muy gruesos (por las características de la pantalla de GBA), por lo que decidió editarlos para hacerlos cohesivos con el resto de los gráficos de la saga.

Sumado a eso, comenzó a investigar los demás *Metroid*: cuántos frames tarda un sprite en cambiar, cuántos píxeles se desplaza. Solo, comenzó a desarmar la física del *Metroid*. "Tuve que estudiar los juegos originales para entender bien la variedad en cada mapa. Así descubrí, por ejemplo, que las superficies inclinadas solo son de 30° o 45°. Me dediqué a estudiar esos detalles porque son los que la gente percibe aun sin darse cuenta, como el timing de los impactos o las colisiones de los objetos. Ese tipo de cosas, cuando fallan, te sacan de la experiencia. Y lo principal era duplicarlas, para que el jugador sintiera esa familiaridad sin que hubiera algo que lo sacara de contexto".

Una vez programados los movimientos y definidos los sprites de Samus, después de dos años, Milton empezó, hacia fines de 2008, a diseñar SR388, el planeta en »







SOUNDTRACK
La banda sonora del *AM2R* es otro de los puntos fuertes del remake. 47 temas compuestos a partir de los originales de GB, con un estilo que mezcla con su propia música la música del *Metroid Prime* para los escenarios y la del *Metroid Fusion* para los bosses (una especie de upbeat techno).


HECHA LA LEY...
Como todavía está vigente el DMCA de Nintendo, no hay links fijos desde donde descargar el juego..., a menos que busquen am2r_11.zip en páginas de torrents *guiño guiño*.

¡ARTE ORIGINAL!



el que transcurren los eventos del juego. Si bien al principio planeaba hacer una "traducción" fiel del juego, pronto se dio cuenta de que no tenía sentido. La pantalla de la GB no solamente es monocromática, sino que es muy chica comparada con el tamaño de la ventana del *AM2R*: con siete u ocho tiles (cada uno de los "casilleros" del

*"QUERÍA QUE LOS JUGADORES SUPIERAN EN DÓNDE ESTABAN CON UN SIMPLE VISTAZO AL ENTORNO, COMO PASA EN EL *ZERO MISSION*".*



juego) de altura, en GB Samus tiene que saltar para ver el techo. "Tenía que encontrar una proporción que no hiciera parecer que estaba achicando todo", comenta.

Ahí es donde *AM2R* comienza a separarse del juego original y donde comienza a cobrar vida la obra de Milton. El planeta SR388 está dividido en cinco secciones, que en GB son indistinguibles. "Quería que los jugadores supieran en dónde estaban con un simple vistazo al entorno, como pasa en el *Zero Mission*". Para eso, valiéndose de los elementos del mapa, Milton construyó gráficos distintos para cada mapa. "Se trata de hacer algo con sentido, como si fuera de esa civilización. Vamos a hacer una especie nueva. ¿Qué necesitamos? Electricidad, viviendas, templos, agua. Una fábrica para robots también encaja en el universo narrativo de la saga. Así se construye un mundo, y el juego ya es más que un par de plataformas flotando".

The chozos

A medida que avanzaba en la elaboración, Milton publicaba demos con lo último desarrollado, para que los jugadores fueran experimentando con el juego y le dieran sus opiniones. Para sorpresa de él, un día lo contactó un speedrunner para avisarle que iba a hacer un speedrun del *AM2R*. Con el tiempo, otros speedrunners comenzaron a jugar el juego, haciendo transmisiones en Twitch, todo esto pese a que el juego no había sido terminado.

Milton tenía especial interés por los speedrunners. "Cuando volví a jugar al *Zero Mission*, me di cuenta de que el juego estaba pensado para ser jugado casualmente o para hacer speedruns. Yo quería eso en el *AM2R*". Por eso prestó especial atención a las recomendaciones que le daban los speedrunners y cambió pequeños espacios del mapa para permitir una mejor movilidad en el juego. "¡Es una especie de speedrun on demand!".

La interacción con el público no solamente ayudó a la creación de niveles, sino que motivó a los que venían trabajando desde hacía años en el juego. "Fue gracias a la gente con buena onda que esto fue posible. Teníamos la responsabilidad de presentar el proyecto lo mejor posible, por nosotros que veníamos trabajando y por todos los que estaban esperando el juego", comenta Milton.

The space pirates

Milton fue documentando todo el proceso de la creación del juego y mantuvo un contacto constante con sus seguidores a través de su blog metroid2remake.blogspot.com.ar y del foro del juego. Esto hizo que mucha gente se acercara y le ofreciera ayudarlo de diferentes formas. Tras dos años de programar y dibujar solo, se sumó al equipo Hyrule_Swordsman, un colaborador que resultó ser de Quilmes. "En el último trecho se juntó mucha gente, escritores, más que nada. Se fijaban en que lo que yo escribía coincidiera con el universo de *Metroid*. A un colaborador de Perú le pedí si podía escribir un párrafo sobre los Metroid para agregar en el log del juego y me mandó siete páginas explicando la biología de los Metroid y cómo se adaptaban al planeta. Era genial, pero no lo podía meter en ningún lado. Ahí empezamos a debatir qué recortar y qué no".

A lo largo de tantos años de desarrollo, Milton cuenta que tuvo que cerrar el estudio que tenía con su amigo. Seguido a eso, trabajó en un estudio por su cuenta y comenzó a trabajar como programador. Eventualmente terminó trabajando como programador full-time. Por suerte, la experiencia obtenida en equipos de trabajo fue útil al momento de organizarse con todos los colaboradores: "Implementé una organización parecida a la que tenía en el trabajo. Teníamos ciertas fechas de entrega cada tanto para cerrar temas o definir lo que faltaba. Hay que tener en cuenta que cada uno tiene sus horarios y responsabilidades y hace esto en su tiempo libre. La artista VariaZim estuvo haciendo un modelo 3D de Samus que usaron en el corto *Metroid: The Sky Calls*, lo que la retrasó en un determinado momento".

Al momento de publicación del juego, el equipo contaba con gente de EE. UU., Noruega, Inglaterra, Dinamarca, Nueva Zelanda, Canadá y Rusia. Todos ellos se sumaron al proyecto porque les interesaba contribuir a la saga *Metroid*, reviviendo el *Metroid II* que tantos habían olvidado.

Engage ridley...

Previendo que se acercaba la fecha del 30° aniversario de *Metroid*, Milton y su equipo se pusieron las pilas para sacar el juego para conmemorar esa fecha. Dejaron contenido fuera para llegar, pero lo lograron. Hosteado en Metroid-database.com, el primer día el juego ya había tenido 10 teras de descargas y ya estaba siendo jugado en Twitch. Lamentablemente, horas más tarde, debido a un DMCA (la Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital), metroid-database.com tuvo que dar de baja el link. "Nunca habíamos tenido problemas con Nintendo hasta entonces –dice Milton–. No teníamos otra opción más que abandonar el proyecto". Esto fue el 2 de septiembre de 2016, tras diez años de haberlo empezado.

Los fans criticaron a Nintendo, ya que el juego era de fans para fans, sin buscar ningún tipo de rédito económico. Aun así, habiendo usado propiedad intelectual de Nintendo, la justicia avalaba a la compañía japonesa.

The galaxy is at peace

Una mañana, Milton recibió un mail de parte de un tal Thomas Mahler, algo que le llamó la atención, porque después del DMCA había borrado su mail de todas partes. Mahler lo felicitó por el juego, le comentó que había disfrutado particularmente del diseño de los niveles y le ofreció trabajo. Thomas Mahler, para quien no conozca el nombre, es el fundador de Moon Studios, el estudio indie creador de *Ori and the Blind Forest*. "Pensé que me estaban gastando, así que fui a ver si la dirección de mail era realmente de Thomas Mahler. Y era verdad. Estuve una hora para escribirle una respuesta sin parecer un fanático loco". Así, Milton "DoctorM64" forma ahora parte del equipo de desarrollo de la segunda parte de *Ori and the Blind Forest* y se da el lujo de trabajar codo a codo con algunos de los mejores artistas de la industria de los videojuegos.

Por su parte, Nintendo anunció finalmente –después de 31 años– un remake del *Metroid II* de GB, esta vez en gráficos 2,5D (3D en plano horizontal). Los fans parecen interesados en el nuevo título, pero ahora es Nintendo el que tiene que esmerarse, porque tiene como antecedente el *AM2R*: un juego que incorporó al *Metroid II* un log y un mapa, perfeccionó el control, mejoró los sprites, añadió puzzles y áreas y lo optimizó para los speedrunners. Al fan de *Metroid* no le podés vender cualquier cosa. Como bien dice Milton: "Los *Metroid* respetan la inteligencia del jugador".

¡ARTE ORIGINAL!







ANALISIS

¿TE ACORDÁS DE ADÓNDE IBAS A CONSEGUIR TUS JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS CUANDO ERAS CHICO? UN REPASO POR LOS LOCALES DE VIDEOJUEGOS EN LOS QUE TODOS LOS GAMERS DE CAPITAL FEDERAL ALGUNA VEZ APOYARON LA NARIZ CONTRA EL VIDRIO.

.TXT CHRISTIAN GULISANO .JPG HERNÁN PAZ

¿Vamos a comprar jueguitos?

Club Taku

EXTRA EXTRA LIFE. CLUB TAKU, UN SOBREVIVIENTE, HOY.

HUBO UNA ÉPOCA EN la que comprar un juego era todo un ritual en sí mismo. El hecho de ir al comercio, buscar en los exhibidores o estanterías, pedirle al dueño que te lo dejase probar un rato, ponerte a charlar con otras personas que estaban en el local, era algo que muchos esperaban cuando tenían la oportunidad de adquirir un título más para su colección. ¿Cuáles eran los locales de videojuegos más icónicos? Repasamos aquellos que fueron famosos, que tuvieron su apogeo durante la década de los 90 y que, en algunos casos, siguen abiertos hoy en día.

Club Taku

No, no te equivocás. Es el que salía en Nivel X.

Si hay un local famoso para los gamers porteños (y también del resto del país), ese es, sin duda, Club Taku. Abrió sus puertas en 1989 dentro de la galería Río de la Plata, ubicada en Belgrano. Y aunque pasó por otros locales dentro del complejo, incluida la característica "isla" que hoy ocupa Electronic Things, siempre se mantuvo en la misma galería. Con el correr de los años su popularidad fue creciendo cada vez más, de tal modo que la gente del programa televisivo de videojuegos *Nivel X*, emitido por Magic Kids, se acercó a Taku. Fue entonces cuando el local se hizo conocido a un nivel casi nacional. Natalia Dim, conductora del programa, junto con Taku, les mostraba a los gamers de Argentina los últimos lanzamientos. Club Taku sigue vigente y se acerca a los 30 años de existencia, cifra nada despreciable en un mercado tan cambiante como el nuestro. Además de juegos, consolas y accesorios de generaciones recientes, tiene una gran variedad de material de Family Game, Sega Genesis, Game Boy y Super Nintendo.

Hoy en:
Avenida Cabildo 2280 · Galería Río de la Plata · Local 23 · Belgrano · CABA.

Pachi

Tu fiel amigo.

Pachi es un caso peculiar, porque mucha gente lo recuerda no tanto por el local en sí mismo, sino por sus inolvidables avisos en la revista *Action Games*. Pachi era, ante todo, "tu fiel amigo", y por eso te daba consejos imperdibles como: "No te olvides el teléfono de la minita que te gusta. Pedile a Pachi las mejores agendas electrónicas". Y es que en este local encontrabas de todo. Y cuando decimos "de todo", es porque realmente era así. Electrodomésticos, juguetes, artículos de bazar, librería y un largo etcétera. Pero, bueno, yendo a lo nuestro, Pachi también supo ofrecer una gran variedad de consolas, juegos y accesorios en la época de los 8 y 16 bits e incluso más adelante también. Una última característica a destacar son sus sucursales no solo en Capital Federal, sino también en Gran Buenos Aires y hasta en el interior del país.

Shopping Game

De los relojes a los videojuegos.

Ubicado sobre la avenida Sáenz, en el barrio porteño de Pompeya, Shopping Game es otro clásico local de videojuegos que también sigue en actividad luego de muchos años en el mercado. Antiguamente el negocio era una relojería y luego, de a poco, fue incorporando videojuegos. Hasta que el boom que se produjo hacia fines de los 80 y principios de los 90 hizo que el local se volcara mayormente a las consolas, juegos y accesorios. Quienes lo frecuentaban en esa época recuerdan que siempre tenía lo último de lo último, algo siempre apreciado por los gamers. Actualmente, además de videojuegos, ofrece electrodomésticos, computadoras y artículos para el hogar.

Hoy en:
Avenida Sáenz 935 · Pompeya · CABA.

Power Game

Un clásico local del barrio de Once.

En su momento, el barrio porteño de Once fue una zona con varios comercios dedicados a los videojuegos, y Power Game fue uno de ellos. Ubicado frente a Plaza Miserere, Power Game ofrecía una gran variedad de material relacionado a los 8 y 16 bits, incluso cuando otros sistemas más nuevos ya estaban en el mercado. El local se llenaba de gente y se armaba ese lindo ritual de ir a probar juegos y charlar con otros gamers. Actualmente hay un comercio llamado Power Game en el mismo lugar, aunque ya no se venden juegos ni consolas.

*** ONCE, FLORES Y BELGRANO ERAN LOS BARRIOS PORTEÑOS CON MÁS LOCALES DE VIDEOJUEGOS.**

Electrolab

La emblemática marca también tuvo su local.

Si alguien dice "Electrolab", inmediatamente piensa en sus consolas, clones de Nintendo o Sega. Lo que quizá muchos no recuerden es que esta icónica marca también tuvo su local abierto al público, ubicado en avenida Asamblea y Centenera, en el barrio de Parque Chacabuco. Vendían consolas, cartuchos y accesorios, y era común encontrar ahí precios al costo. ¿Otro dato de color? En este local Electrolab también vendía otros productos propios que nada tenían que ver con videojuegos: hornos eléctricos, multiprocesadoras, planchitas para el pelo y hasta nebulizadores.

Obviamente, existieron muchos otros locales emblemáticos que más de uno recordará.

El Mundo del Videojuego: este comercio tenía dos sucursales. Una en Flores y otra en Palermo. Como su nombre lo deja entrever, era un verdadero shopping de videojuegos. Podías encontrar todas las consolas de la época y una cantidad enorme de títulos. A veces sus empleados eran tan piolas que con tu compra hasta te llevabas un juguete de regalo.

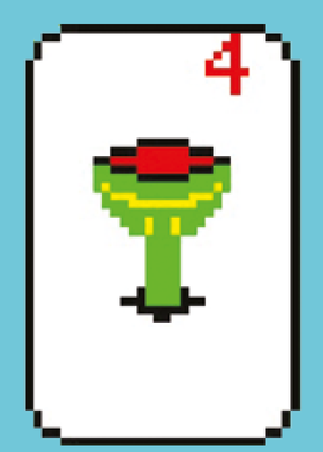


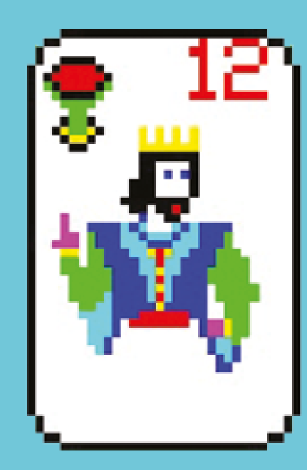
Juegomanía: ubicado en el barrio de Flores, este local también era frecuentado por gamers de la época. Además de vender consolas, juegos y accesorios, tenían un servicio técnico propio y tomaban los cartuchos usados como parte de pago.



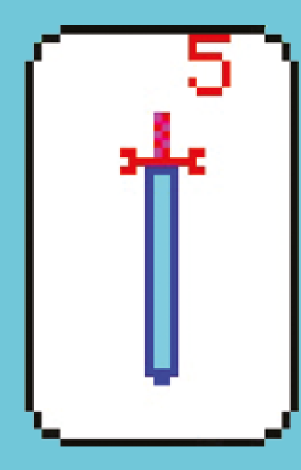
Game Over: quizás algún avispado no le hubiese puesto este nombre a un local de videojuegos, pero bueno. Game Over se encontraba sobre la avenida Cabildo, en Belgrano, más precisamente en la galería Boulevard Los Andes (qué épocas, las de las galerías...). Acá podías comprar, vender, canjear, alquilar y reparar tu consola. Muy completo y con muchos años de experiencia en el rubro.

Once, Flores y Belgrano eran los barrios porteños con más locales de videojuegos. Como dijimos antes, algunos de estos locales ya cerraron, mientras que otros aún siguen abiertos. De todas maneras, seguramente recordarás con cariño alguno de estos locales o el de tu barrio, ¿no?

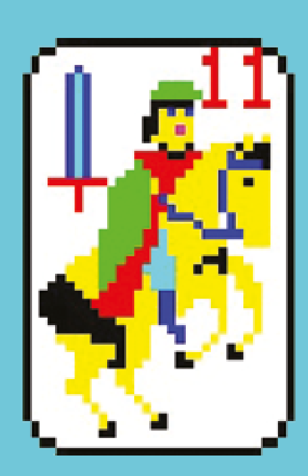






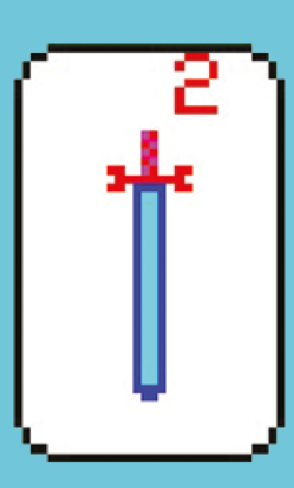


PLAYTRONIC ARGENTINA PRESENTA SU VIDEO-JUEGO TRUCOTRON, MARCA REGISTRADA. TODOS LO JUGAMOS, PERO ¿ALGUNA VEZ TE PREGUNTASTE QUIÉNES FUERON LAS MENTES DETRÁS DEL TRUCOTRON, EL ARCADE DEL TRUCO ARGENTINO? ¡NOSOTROS SÍ, Y AHORA PODEMOS RESPONDER A ESA Y OTRAS TANTAS PREGUNTAS! LA CITA ES NUEVAMENTE EN EL BÚNKER QUE .REPLAY TIENE EN ONCE. ESTA VEZ NOS TOCÓ ADENTRARNOS EN LOS SENDEROS DE LA INVESTIGACIÓN VIDEOJUEGUIL PARA ENCONTRAR AL COCREADOR DEL TRUCOTRON. LUEGO DE UN ARDUO Y ABSURDO TRABAJO EN CONJUNTO CON EL EQUIPO DE LUDOPHARMACOS.COM, LOGRAMOS DAR CON EL SEÑOR GUSTAVO ABELLA, COCREADOR DEL PRIMER ARCADE ARGENTINO, PIEZA FUNDAMENTAL EN EL MUNDO DE LA HISTORIA DE LOS JUEGUITOS DE NUESTRO PAÍS.



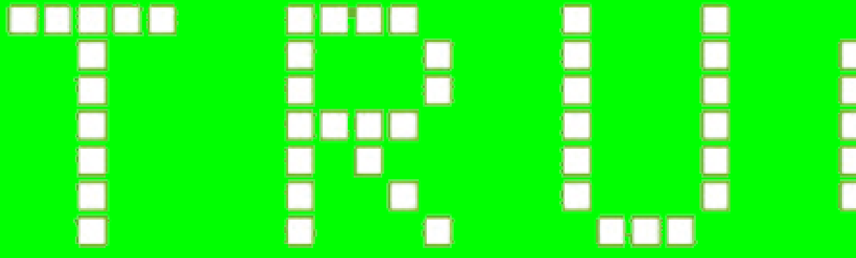








.TXT SERGIO RONDÁN



***Replay:* ¿Cómo comenzó el desarrollo del Trucotron? Tengo entendido que surgió a mediados de los 80.**

ABELLA: En realidad, fue un poco anterior a eso. Me tengo que remitir al colegio secundario. Yo tengo un compañero, socio, amigo del alma, que se llama Ricardo Gayoso. Es el coinventor de todas mis cosas. Para mí, él es Da Vinci reencarnado en un ser contemporáneo.
Probablemente esté loco, pero eso lo hace más brillante. Nos conocimos en el Colegio Nacional Buenos Aires y empezamos una sociedad científica a los 14 años. Yo tengo 58, así que estamos hablando del año 73. Ricardo ha hecho proezas como, por ejemplo, diseñar sus propios circuitos a esa edad... ¡Los transistores ni siquiera eran de silicio, sino de germanio! Así diseñó el primer control remoto con el que manejaba el timbre de la escuela desde el banco.



Eso suena tan increíble como nerd, ¿qué más hacía él?

Con este compañero hicimos muchas investigaciones y aparatos. Pero quizá lo más maravilloso sea la computadora que diseñó. Imaginate esto: tenés 16 años, caés en una isla y querés armar una computadora con los cachivaches viejos que tenés. No hay teclado, no hay disco rígido, no hay discos flexibles, nada. Pero de golpe te llega un kit del microprocesador Motorola 6800. Ya solucionaste varios problemas.

Él, que nunca había visto una computadora, dijo: "Primero tengo que hacer mi placa madre". La hizo pegando las tiras en una fotografía. Luego de tenerla hecha, había que programar algo, hacer una BIOS. ¿Cómo hacés una BIOS si no tenés computadora? ¿Cómo programás si no tenés con qué programar?

¿Sabes cómo lo hizo? Armó un banco de llavecitas mecánicas, de esas que tienen dos posiciones, una para arriba y otra para abajo. On y off. Hizo dieciséis para las direcciones y ocho para los datos. Y uno para grabar en la ROM, para quemar los fusibles. Ingresaba las direcciones con las llavecitas en binario, seleccionaba el dato que quería poner y lo grababa. Dato por dato. ¿Y si había programado algo mal? No andaba nada y no había forma de correr ningún diagnóstico, nada alertaba del error. Así terminó de programar su BIOS hasta que pudo ingresarle medios flexibles. Se consiguió del papá unos disquetes de 8 pulgadas y diseñó la controladora de disquete, porque no había nada. Creó todo el hardware para controlar el disquete desde cero. ¡Todo! ¡Hasta el motor! Después de eso, una vez que le quedó funcionando, no tenía ninguna pantalla. Conocía una firma llamada Heterson, que trabajaba refosforando tubos agotados. Compró unos y mandó a hacerlos en fósforo verde. Pero los tubos no tenían electrónica, así que la hizo él también: bobinó los yugos, los alambrecitos... ¡Los bobinaba él mismo! Nunca estudió para aprender todo esto, solo lo hizo metiendo mano. ¿Ves por qué te decía que es Da Vinci hecho persona? No tenía ni 20 años cuando lo hizo.

Terminado esto, necesitó un teclado, y tampoco había teclados de computadoras. Así que mandó a grabar el teclado QWERTY a través de una empresa que fabricaba botones de porteros eléctricos y creó toda la lógica de la interfaz por su cuenta. Ahora faltaba el software. Creó un SO que funcionaba en disquetes.

Yo te digo: él no fue Bill Gates porque nació en Argentina. Bueno, tampoco tenía la ambición económica del otro. Ricardo es un verdadero científico...

En fin, luego se dio cuenta de que necesitaba un procesador de textos y diseñó uno propio. Lo mismo con la planilla de cálculo. Todo hecho en Assembler. La primera computadora que compré en mi vida se la compré a él. Cuando salió la PC y tuve que pasarme, me sentía perdido, no entendía nada. Estaba completamente acostumbrado al programa que había hecho él. Era totalmente amigable y funcionaba perfecto. A esas computadoras las llamó Alpha. Y también hubo una Alpha2. Habrá vendido unas doscientas de esas computadoras. Ahora, yo te digo algo. Si vos le preguntás a cualquiera si es posible fabricar una computadora de 0, sin comprar partes, te va a decir que es imposible, pero yo te digo que Ricardo lo hizo.

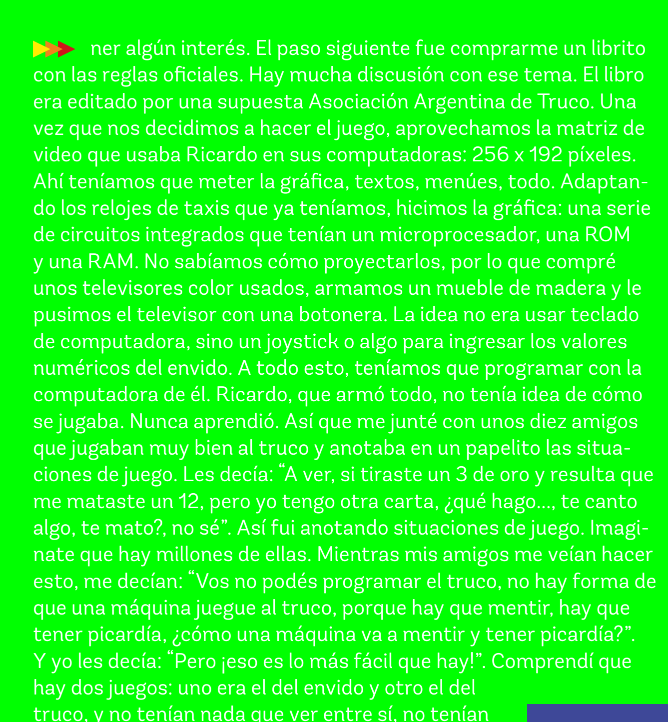
Es una persona más que interesante y espero que pronto nos cuente su parte de la historia. Ahora, ¿cómo arrancó el desarrollo de Trucotron? Veo que fue un trabajo en conjunto.

Bueno, a partir de todas estas inquietudes, y con la primera computadora de Ricardo hecha, comenzamos varios proyectos juntos. Diseñamos relojes digitales de taxi y varias cosas más. A Ricardo le quedaban algunos microprocesadores más, y yo, por motivos de la vida, me fui a Brasil. Estando allá, pensé en buscar un trabajo y quedarme. En Campinas, una localidad cerca de San Pablo, conocí a una persona que fabricaba pinballs de *Black Knight*. Era un americano que vivía allí y poseía una megafábrica de pinballs. Ese era el lugar ideal para conseguir trabajo y me terminaron mostrando lo que estaban haciendo en ese momento: una máquina de póquer. Ellos hacían los gabinetes, los muebles, y luego les enchufaban unas tarjetas con conectores que se conectaban en la placa madre con el juego que querían. Al volver a la Argentina me quedé con la idea de hacer algo en esa línea pero nacional y se me ocurrió que el truco podía ser un juego atractivo.

¿Barajaste alguna otra opción?

No, no. A mí me gustaba jugar al truco, aunque no era muy bueno. Pese a eso, me parecía que era un juego local y que podía te- ▶▶





▶▶ ner algún interés. El paso siguiente fue comprarme un librito con las reglas oficiales. Hay mucha discusión con ese tema. El libro era editado por una supuesta Asociación Argentina de Truco. Una vez que nos decidimos a hacer el juego, aprovechamos la matriz de video que usaba Ricardo en sus computadoras: 256 x 192 píxeles. Ahí teníamos que meter la gráfica, textos, menúes, todo. Adaptando los relojes de taxis que ya teníamos, hicimos la gráfica: una serie de circuitos integrados que tenían un microprocesador, una ROM y una RAM. No sabíamos cómo proyectarlos, por lo que compré unos televisores color usados, armamos un mueble de madera y le pusimos el televisor con una botonera. La idea no era usar teclado de computadora, sino un joystick o algo para ingresar los valores numéricos del envido. A todo esto, teníamos que programar con la computadora de él. Ricardo, que armó todo, no tenía idea de cómo se jugaba. Nunca aprendió. Así que me junté con unos diez amigos que jugaban muy bien al truco y anotaba en un papelito las situaciones de juego. Les decía: "A ver, si tiraste un 3 de oro y resulta que me mataste un 12, pero yo tengo otra carta, ¿qué hago..., te canto algo, te mato?, no sé". Así fui anotando situaciones de juego. Imaginate que hay millones de ellas. Mientras mis amigos me veían hacer esto, me decían: "Vos no podés programar el truco, no hay forma de que una máquina juegue al truco, porque hay que mentir, hay que tener picardía, ¿cómo una máquina va a mentir y tener picardía?". Y yo les decía: "Pero ¡eso es lo más fácil que hay!". Comprendí que hay dos juegos: uno era el del envido y otro el del truco, y no tenían nada que ver entre sí, no tenían vínculo directo. Vos podés tener buenas cartas para el envido y malas para el truco, y viceversa. Entonces, primero hice el juego del envido, que me llevó un año, hasta que lo saqué. Pero el truco fue la parte más compleja.

Al analizar el juego, me di cuenta de que existían posiciones de una matriz multidimensional. Hay tres niveles de juego. Primero, quién es mano y quién no es mano, quién ganó la primera, quién ganó la segunda, quién empardó, y después están los puntos para terminar, cuán desesperado estás por ganar o cuán conservador te ponés. Todo esto es la lógica del juego, sin entrar en la dinámica. Bueno, empecé a armar una matriz multidimensional que terminó teniendo, no sé, 15.000 celdas, y cada una era una situación de juego. Yo iba jugando y, de golpe, ¡error, matriz vacía! A medida que fueron pasando los meses, iba colocando una y otra, siguiendo una lógica: lo que cada persona conservadora hubiera elegido, por ejemplo.

Cuando llegué a unas dos mil celdas completas, empecé a darme cuenta de que había celdas simétricas. Es decir, la matriz no tenía 14.000 celdas independientes, sino que se podían espejar. Ese fue un descubrimiento maravilloso porque me ahorró un montón de tiempo. Al lograr esto, ya tenía un programa que jugaba pasara lo que pasara. Lo siguiente fue crear un generador de azar. La máquina está contando todo el tiempo, y cada vez que salta, que es totalmente asincrónico, un número del 0 al 255 queda guardado en un archivo de random. De random puro, no es pseudorrandom. Los programas que hacen random no hacen random puro, sino que usan una secuencia de números primos, una cosa rarísima. Con esa secuencia de números random, hice una condición de azar dentro de la toma de decisiones. Dependiendo de la posición de juego de la máquina, si necesita arriesgarse más, aplica completamente el random. Si necesita arriesgarse de forma intermedia, aplica la mitad del random. Entonces, en realidad, tal vez te canta truco y no tiene nada. Está usando el random. Yo, que la programé a la máquina, no sé lo que va a hacer. Finalmente, terminás diciendo que se usa un criterio conservador, salvo que quieras usar un criterio totalmente caótico y anárquico. Esa es la forma de engañar a la persona que está tratando de establecer un patrón de conducta.

Me partís el corazón, ¡fuimos engañados por una máquina! No me lo puedo creer.
Jajaja, hicimos un buen trabajo, ¿no? Bueno, ya teníamos todo el juego listo: gastamos todo en el mueble, los televisores y el resto. Resulta que cometí un pequeño error con la fuente de alimentación del televisor: hubo un incendio y todo se perdió. Ahí decidimos suspender el proyecto, que habíamos empezado en el año 82.

Pero un día, luego de varios años, fui a un local de videojuegos, Playland, que estaba por la avenida Cabildo. Ahí vi máquinas de metal con monitores que decían Playtronics. Tenían el *Pacman*, *Ms. Pacman*, *Galaxian*, etc. Iluso, me preguntaba, ¿cómo puede ser, si dicen Playtronic? No eran las originales. Averigüé y descubrí que las máquinas las hacía el dueño del local, el señor Curielek –difunto ya–, y él me contó que compraban las tarjetas y con un conector de 24 pines cableaban las placas a los joysticks, el monitor, etc. Le comenté que tenía una máquina de truco para ofrecerle. No me creyó y lo invitamos a que fuera a verla en la computadora de Ricardo. Quedó muy impresionado con la idea de una máquina que jugara al truco, le encantó, y nos pidió que la rediseñáramos para el mismo hardware que el *Pacman*. Primero le inventamos un menú para que pudiera ser utilizado con un joystick. Dividimos el panel en dos, pusimos las cartas de un lado, las leyendas del otro, un área de la máquina y otra del jugador. Lo probamos, hicimos unas 20 y el 10 de septiembre de 1991 hicimos la primera entrega de los equipos, que fueron colocados en distintos lados. La gente lo empezó a entender. Después nos compraron 300 y lo pusieron en la costa y en todos lados. La conclusión de todo esto es que esos juegos funcionaron durante 25 años y enseñaron a jugar al truco a probablemente 200.000 niños. Hoy me doy cuenta del efecto de una tontería que uno pensó en su juventud y el impacto que tuvo sobre muchas personas. Vos imaginate que muchísima gente aprendió a jugar al truco con el Trucotron.



"PERO VOS NO PODÉS PROGRAMAR EL TRUCO, NO HAY FORMA DE QUE UNA MÁQUINA JUEGUE AL TRUCO, PORQUE HAY QUE MENTIR, HAY QUE TENER PICARDÍA, ¿CÓMO UNA MÁQUINA VA A MENTIR Y TENER PICARDÍA?".

Totalmente, hordas de niños que conocieron el juego de esta manera. Además, tengo entendido que es el único arcade totalmente argentino. ¡Con todo esto que nos contás, ya no me quedan dudas!
Después de nosotros apareció un arcade, que lo mandó a hacer la competencia de Playland, es decir, Sacoa. Ellos sacaron uno con Clemente. No estaba mal, pero no les fue bien y no tuvo la popularidad de la que gozó el Trucotron. Además, para ser sinceros, nos robaron toda la interfaz. Tampoco es tan extraña la copia, porque, en realidad, no era nada muy ingenioso lo que habíamos hecho nosotros, simplemente lo habíamos hecho primero. De todas formas, la dinámica del *Truco Clemente* no fue buena.

Pero volviendo a esto de la copia, nosotros teníamos un miedo constante a que nos robaran. Para cuidarnos de eso, borrábamos los circuitos integrados y poníamos las RAM como no volátiles, es decir, que no borraran su memoria. Para esto, las "puenteábamos" a unas pilas recargables y con un cable en serie le inyectábamos el código a la RAM y así ingresábamos el software. Copiar ese circuito e interpretarlo era muy complicado, porque todo fue hecho a medida, con los circuitos borrados, soldados, y si se desconectaba la pila se borraba la RAM. Pero hete aquí que alguien logra hacer el dumpeo de eso y lo sube al MAME. Entonces mi pregunta fue: ¿cómo hicieron para levantar el juego y emularlo? Ahí me puse a investigar y encontré al muchacho que lo hizo, y me contó que estuvo 2 años interpretando el Trucotron para poder emularlo. Luego lo presentó en el MAME y se lo aceptaron. Hizo un trabajo más difícil que el que habíamos hecho nosotros. Ver dónde va conectado cada chip, interpretarlo, secuenciarlo..., ¡esa persona está enferma!

Estas historias son maravillosas. Con estos juegos, si no se hace algún dumpeo, las máquinas se pueden romper o perder y nos quedamos sin nada.
¡Por supuesto! Por eso es excelente el trabajo de la comunidad de MAME, que pone a disposición de todo el mundo estas roms, como la de Trucotron, y que todo el mundo lo pueda experimentar.

¿Cuándo dejaron de hacer videojuegos?
Mirá, en realidad, el tema con el truco simplemente se dio, porque el padre de Ricardo tenía una empresa de electromedicina que distribuía ecógrafos. Yo trabajaba en la parte de servicio técnico y aprendí mucho sobre ecografías. Luego, con la renovación de la tecnología, tuvimos que tomar una decisión: o seguíamos por ese lado o hacíamos el tema de diagnóstico por imágenes, que es lo que hacemos ahora. En realidad, yo hago lo mismo que hacía en esa época con los juegos, pero para medicina. Hago interfaces, los mensajes, etc. Me dediqué más a lo académico y estuve trabajando con un equipo grande en Estados Unidos. Me metí en el tema, me gustó y aprendí mucho. Ahora estamos trabajando en un proyecto más delirante. La ecografía es una práctica que es operadordependiente y tiene un 70% de errores. Nosotros encontramos que el problema no es la educación visual de los cursos, sino el uso de la mano. Creamos un software, OPUS (Optical Position Ultrasound Simulator), y logramos una forma de lograr la coordinación mano-ojo de una manera total y completa. Lo estamos instalando en Alemania, China y Rusia.

Estuviste en el mundo de los videojuegos desde su inicio y, pese a que te alejaste, siempre mantuviste un contacto con ellos.

POR EL RIO
PARANA
VENIA
NAVEGANDO
UN PIOJO,
CON UN HACHAZO
EN EL OJO
Y UNA
FLOR!!!
EN EL OJAL

¿CÓMO SURGIERON LAS RIMAS DEL JUEGO?
Bueno, los cantitos idiotas se me ocurrieron a mí. "Ayer a la noche comí ravioles con tuco, por eso hoy te digo quiero retruco. A mi perro bien educo para que te ladre truco". Yo pensaba que esas frases iban a ser importantes porque iban a volverlo más ridículo al juego, cosa que pasó.

¿DESARROLLARON ALGÚN JUEGO MÁS PARA PLAYTRONIC?
Con el éxito que tuvimos –vendimos unas 300 máquinas a razón de 500 dólares cada una– queríamos hacer una versión del Trucotron para 4 personas, con cámaras de video que se enfocaran en la boca y el rostro, para mostrar las señas y todo eso. La idea no prosperó. De todas formas, Playtronic nos pidió un juego para hacer apuestas. Lo hicimos, pero decidimos no venderlo. No era algo demasiado "santo". No sé, meternos en el tema del juego y las apuestas nos parecía otra cosa totalmente distinta.

¿Qué pensas de la actualidad del mundo de los jueguitos?
Antes que nada, los juegos más cinéticos o de destreza están completamente fuera de mi alcance. Los juegos nacieron para ocupar un espacio de entretenimiento de todas esas energías juveniles. Los niños y los jóvenes tienen un rechazo a lo académico, porque eso que podría ser divertidísimo se presenta como algo curricular y es una obligación, y lo que uno hace por obligación no está bueno. Ahora, los juegos, que se hacen por diversión, terminan consumiendo una cantidad infinita de energía en las personas. Para lograr ser el mejor en el *Galaxian*, el *Pacman* o el último *FIFA*, tenés que ponerle diez mil horas sin cobrar un peso. Justamente basándonos en ese criterio creamos el OPUS. Inventamos la manera, haciendo visión de máquina, de simular la ecografía para que cualquier persona pueda aprender ecografía compleja en la casa, con profesor incluido, casos y todo, universalmente. Es considerado el futuro de la educación de ecografía. Sin embargo, el concepto es una PlayStation. Yo lo hice como PlayStation. Es tan adictivo que la gente no puede dejar de usarlo. Es un juego. Te habla, te explica, te hace chistes, todo. Este es un ejemplo donde la simulación –los juegos son simulaciones, en realidad– se transforma en un atajo al conocimiento. Y la gente, o generaciones como la de ustedes o más chicos que vos, los millennials, que tienen este abordaje a los juegos tan importante, van a ser los futuros diestros de todo. Desde las naves espaciales hasta la programación, nanopartículas, lo que sea. Hay que jugar más para poder despertar estas habilidades. Pero creo también que los que están jugando, que también pueden tener un rol activo, pueden ser actores, no solo consumidores.

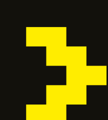
"ARMÉ UNA MATRIZ MULTIDIMENSIONAL QUE TERMINÓ TENIENDO 15.000 CELDAS, Y CADA UNA ERA UNA SITUACIÓN DE JUEGO".

Fue un placer haber podido charlar con vos, quedaron muchas cosas más para hablar y nos dejaste más personas para rastrear y ubicar. ¡Gracias por tu tiempo, Gustavo!
Muchas gracias a ustedes. Les deseo toda la suerte del mundo y estoy muy contento de haber podido ayudarlos a encontrar estas historias.



.TXT RISTEING PIRATE GAMER

Compañía_MIKY SOFT
Año de lanzamiento_ 1996
Diseñador_MIGUEL OJEDA
(hack de *Super Monaco GP*)



Si no te independizaste de España o *voce fala tudo assim*, el *TC 2000* para Sega Genesis es un mero hack del *Super Monaco GP*; pero eso no significa que vaya a ser mucho menos que otros hacks.

A lo mejor los coches están más duros que el Diego en el 92 y no importan las pistas que elijas porque siempre vas a estar tomando los mismos giros, pero ¿qué otro juego puede meterte una publicidad en medio de la carrera?

Esa invasión gratuita de la pantalla en forma de TELEFE sí se deja sentir.











ESPECIAL

BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ARGENTINA

PARTE 1

SOBRE LA PAMPA REINA LA QUIETUD, PERO EL SOPLIDO DEL ZONDA ANTICIPA UNA REVUELTA. EL DESEMBARCO DE INVASORES PIXELADOS PROVOCARÁ UN CHOQUE CONTRA NUESTRAS CRIATURAS MITOLÓGICAS. ESTA AVENTURA FUNDACIONAL EMPIEZA ASÍ...

.TXT SERGIO ANDRÉS RONDÁN & EZEQUIEL VILA

"El desierto es nuestro"
¬ ESTEBAN ECHEVERRÍA

ENSAYAR UNA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ARGENTINA IMPLICA UN DESAFÍO PARTICULAR. POR UN LADO, SE TRATA DE INVESTIGAR UNA SERIE DE COSAS QUE PASARON HACE POCO TIEMPO, CUYOS PROTAGONISTAS SE ENCUENTRAN EN SU MAYORÍA ACTIVOS Y CUYO RECUERDO TODAVÍA ES ALGO CERCANO. DEBERÍA SER FÁCIL.

Pero por otro lado, a veces se vuelve una tarea desesperante documentar y capturar una historia oral que se disipa en el aire. Las fuentes están ahí, pero las anécdotas se acumulan y las certezas se dispersan.

Los videojuegos están presentes en la historia de la humanidad desde hace ya varias décadas. Es difícil definir a ciencia cierta cuál fue el primero de ellos. Como suele suceder con las expresiones artísticas, no existe un real consenso sobre cuál fue la primera obra de determinado movimiento. De todas formas, hay una aceptación general que sitúa el inicio de los videojuegos entre los 50 y los 60. A partir de entonces, todo comenzó a crecer exponencialmente y las pantallas empezaron a mostrar algo para lo que no habían sido pensadas.

Mientras esto sucedía en Estados Unidos, Inglaterra o Japón, nuestro país, situado en una galaxia muy, muy lejana, no se quedaba al margen. Con más ganas que recursos, hubo personas que aportaron mucho a esta incipiente industria del videojuego. En paralelo con la historia oficial, nacía el universo de los jueguitos argentinos.



PLEASE INSERT COIN

Para entender el desembarco de los videojuegos en nuestro país, tenemos que redescubrir otro mundo todavía más enigmático. Corría la década del 50 y en las ciudades principales del mundo era habitual ver en bares y cafés una serie de máquinas de juego mecánicas o electromecánicas que acompañaban las mesas de pool, tiro al blanco y otros entretenimientos comunes al momento de tomarse una cerveza, preocuparse por el avance del comunismo o lo que fuera que hicieran los hombres de mediados del siglo XX. Eran máquinas que activaban mecanismos de azar con pelotitas o rodillos. Muchas otras simplemente eran "atracciones" que ejecutaban algún tipo de movimiento al poner una moneda. Los últimos herederos de una larga tradición de autómatas y aparatos varios que se habían popularizado como diversión pintoresca a fines del siglo XIX.

Lejos de desaparecer, esas máquinas se mantuvieron bajo el ala del desarrollo del cine, en las ferias y en los célebres "penny arcades", esas suertes de confiterías (o "fuentes de sodas" en esa lengua de doblaje en que fuimos educados) que tenían pequeños juegos para medir la fuerza o la destreza y regalarle un peluche gigante a tu pollita. Ya en la década del 20 esas máquinas habían sabido convivir con el kinetoscopio de Edison, un aparato precursor del cinematógrafo en el que se podía ver una pequeña película a través de una ranura si se insertaba una moneda. Justamente por eso a estos locales se los llamaba "penny arcades": funcionaban con una moneda de un centavo (penny). La vida de los coin-ops (así se denominaba a las máquinas) fue muy larga y preparó el terreno para lo que vino después.

EL PIONERO

Toda esta arqueología nos devuelve a nuestro país, puntualmente a la ciudad de Mar del Plata, y a un protagonista inesperado. Alrededor del año 56, Mauricio Mochkovski, un electricista egresado del Otto Krause, pasaba por una mala racha en su trabajo de contratista. Después del golpe a Perón la construcción estaba parada y Mochkovski buscaba algún negocio en el que involucrarse. Así fue que notó cómo en el famoso Café Derby la gente no paraba de utilizar el tocadiscos con monedas del lugar. Entendiendo que era una oportunidad, compró algunas de esas máquinas y comenzó a dejarlas en concesión en algunos bares. En un momento, alguien que le debía dinero le dio a cambio algunas máquinas de la década del 30 que tenía abandonadas para que sumara a su negocio. No eran otra cosa que viejos coin-ops de feria, que de a poco se fueron instalando en los bares y galerías de la ciudad.

Como el negocio funcionaba, Mochkovski puso su propio local y comenzó a viajar a Estados Unidos para traer máquinas nuevas de ese estilo, aparatos de los que queda poco testimonio, pero que son los verdaderos antecesores de los videojuegos. Para la década del 60 ya tenían luces, juegos de espejos, imágenes, algo de electrónica. De hecho, muchas de las empresas clásicas de videojuegos comenzaron fabricando este tipo de atracciones. Algunas de las más tardías fueron la *Arctic Gun* (1967) de Williams y la *Jet Rocket* (1970) de Sega, máquinas con luces y sensores bastante complejos, en las que se puede reconocer una suerte de eslabón perdido entre el coin-op y el arcade.

Aprovechando su conocimiento de electrónica, Mochkovski y sus hijos montaron un negocio de entretenimiento. Año tras año viajaban a Estados Unidos para recorrer las ferias, donde los fabricantes iban a presentar y vender sus nuevos aparatos. Hasta que en uno de esos eventos apareció una máquina que lo cambiaría todo…

> * EN ESA PRIMERA FERIA DE 1972, LOS MOCHKOVSKI SE TRAJERON 30 MÁQUINAS DE *PONG* DIRECTO A LA ARGENTINA.

IT'S 1972, BABY!

Desde hacía algunos años, el campo de la computación venía logrando grandes avances en términos de interacción en tiempo real. Algunos experimentos como el *Spacewar!* (1962) o *Space Travel* (1969) emocionaron a empresarios del entretenimiento para hacer una apuesta comercial ahí. Y de entre ellos surgió un pionero que estuvo dispuesto a dar un salto: Nolan Bushnell, fundador de Atari y creador del *Pong* (1972). Discutiblemente, *Pong* no fue el primer videojuego de la historia, pero sin duda fue el primer éxito comercial del mundo de los videojuegos, el que rompió el techo de cristal y demostró que había tierra fértil sobre la cual montar una industria.

Pero mucho antes de que todo esto fuera parte de la Historia (así, con mayúscula) de los fichines, en una de esas ferias de vendedores de máquinas de entretenimiento estaba Nolan Bushnell tratando de convencer a los distribuidores de coin-ops de que ese era el futuro. Y entre los asistentes estaba, no por casualidad, uno de los hijos de Mauricio Mochkovski. Al parecer, Bushnell y Jorge Mochkovski pegaron onda de entrada y, dicen, hasta llegaron a forjar una amistad duradera. Lo cierto es que en esa primera feria de 1972, los Mochkovski se trajeron 30 máquinas de *Pong* directo a la Argentina y, al igual que en el resto del mundo, el éxito fue inmediato. La llegada de los arcades a nuestro país se dio en simultáneo con el resto del mundo y no pasó mucho tiempo hasta que el negocio se expandió y las viejas máquinas electromecánicas fueron relegadas por más juegos de Atari y de otras compañías.

El mítico local de la familia Mochkovski estaba en el interior de la galería Sacoa, de la que tomaron el nombre. Porque esa es la historia que estamos contando: la de un símbolo que todos conocemos y su rol pionero introduciendo al país una tecnología innovadora y, con ella, una cultura naciente.

DEL CIBERPUNK A LOS CUMPLEAÑITOS

Por su oficio de electricistas y por haber estado desde el principio de la industria, la familia Mochkovski podía concentrar una operación que incluía traer máquinas, ensamblarlas, acondicionarlas y darles mantenimiento. Durante las décadas del 80 y del 90, el crecimiento del negocio expandió esta industria a otras cadenas grandes como Playland y a numerosos pequeños locales en pueblos y ciudades del país que, o bien concesionaban máquinas de las grandes cadenas o directamente conseguían réplicas que circulaban ilegalmente (lo que, veremos, será una constante y quizá la estampa identitaria del medio local durante mucho tiempo). De a poco fueron brotando pequeños nuevos ecosistemas en el país: los salones de arcade, más entrañablemente conocidos como "los fichines".

> * UN VERDADERO TESTIMONIO DE ESTA ÉPOCA SON LOS TABLEROS QUE JUNTO A LA PALANCA Y LOS BOTONES TENÍAN INCRUSTADO UN CENICERO.

Resulta difícil explicar a nacidos después del 95 la impronta de estos locales. Siguiendo la tradición de los penny arcades y las ferias norteamericanas, estos espacios eran frecuentados por jóvenes y adultos, y era normal que se expendieran bebidas alcohólicas y que el ambiente estuviera viciado de humo. Un verdadero testimonio de esta época son los tableros que junto a la palanca y los botones pertinentes tenían incrustado un cenicero de metal derruido por la ceniza de miles de cigarrillos. Cualquier localidad por la que pasara el tren o que tuviera un club de básquet contaba infaltablemente con uno de estos antros en los que las luces brillantes y los sonidos estridentes iban desde la mañana hasta bien entrada la noche. Un mundo de exhibición de highscores y eventuales grescas, que nada tenían que envidiarle al pool de la zona. Eran antros hermosos.

Fue por el propio impulso de locales como Sacoa y el aggiornamiento inevitable a ciertas normas de higiene y seguridad que ese panorama fue virando hacia espacios más familiares e infantiles, donde junto a los arcades convivían máquinas de sacar peluches, pequeñas calesitas y shows para chicos. Hoy en día, los locales de fichines "a la antigua" prácticamente han desaparecido y los pocos arcades que podemos encontrar en la Capital Federal están en shoppings y salones de fiestas infantiles. Aunque nuevas movidas de juegos hechos exclusivamente para arcade como *NAVE* y sus discípulos *Capitán Menopausia* y *Juanito Arcade* parecen estar reflotando el fenómeno en el país de una forma curiosa. Ojalá tengamos un continue.



EL ATAQUE DE LOS CLONES

En el año 72 salía al mundo la primera consola de videojuegos hogareña, la Magnavox Odyssey, una caja de plástico llena de transistores y componentes electrónicos que nada de parecido tenía a las consolas que la precedieron. Era una máquina más analógica que digital. Tan solo un año después, la empresa Panoramic lanzaba en nuestro país un clon de la consola, y así inauguraba una tradición nacional de fabricación de clones y copias –muchas de ellas, muy flojas de papeles– que perduraría durante todos los 80 y principios de los 90. La Argentina recibió la primera consola hogareña antes que Japón, donde desembarcaría recién un año después. La bautizaron Telematch –en alusión a su conexión a la televisión y su carácter lúdico-competitivo–. A diferencia de la original, que usaba seis pilas (¡un presupuesto!), esta se conectaba a la corriente eléctrica y contaba con tan solo 5 de los juegos originales que traía la Odyssey. El *Football* incorporado era muy distinto al original, siendo más parecido a una especie de *Pong* donde controlábamos dos de las barreras, en vez de una. A partir de ahí, nuestro país entraba de lleno en el mercado de los videojuegos hogareños casi en simultáneo con el resto del mundo. Si en un país aparecía una nueva consola, lo más probable era que al poco tiempo ese equipo llegara a este rincón perdido del planeta en la forma de algún extraño clon o arriba del hermoso barco de la piratería.

La Telematch no estuvo sola en esa nueva y fabulosa odisea de la industria nacional. Olivetti Argentina lanzaba al mercado nacional la Programma 101, fabricada en el país, que había salido en ➤➤



ANA MARÍA Y LAS MARQUESINAS ARGENTINAS

Si prestamos atención, en todas las marquesinas de los fichines del país (incluida la que ilustra la tapa de este número) encontramos una misma firma: "Ana María". Durante varios meses, REPLAY intentó encontrar a esta artista para charlar con ella, pero no lo logramos… hasta que Eugenio, sobrino de Ana, nos halló a nosotros. Ya cerca del cierre editorial, tuvimos una pequeña charla. "Ana es arquitecta, y estuvo casada con Carlos Chile, mítico líder de la CTA. Junto con él pensaron en traer placas y armarlas acá. Tuvieron un local de fichines y ahí empezó con las marquesinas. Mi tía dibujaba todo en una tableta gráfica, allá por el año 90. Todavía tengo los discos rígidos con los archivos. Ana diseñaba, imprimía eso y mi vieja después lo pasaba mediante serigrafía. Todas las de Playland las diseñó ella. No solo eso, sino la estética de los locales en sí". Por ahora, daremos un simple pause a esta narración, pero istay tuned!, ya volveremos con esta ficha importantísima de nuestra historia.





RED LOCAL EDUCACIONAL

Telemática ofrece la Red Local Educacional, Mini-Lan, que permite que hasta 10 consolas compartan los recursos de diskette e impresora, administrados por el profesor. Sus características son:

EQUIPO CENTRAL — Impresora — 2 Diskettes X 360 Kb
EQUIPO ALUMNO 1
EQUIPO ALUMNO 10

Operaciones previstas:
1) Carga de un programa de la estación maestra, a todas las estaciones de alumno.
2) Carga individual de un programa de la estación maestra a una estación alumno.
3) Salvado de un programa de alumno en la maestra.
4) Salida por impresora de listado del programa alumno (vía spooling).
5) Salida de datos de alumno a display maestra, impresora o diskette.
Cada alumno puede opcionalmente usar impresora o grabador locales.

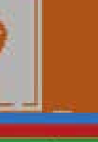
Configuración: Cada estación alumno usa un cartucho con el programa de MINI-LAN con la identificación correspondiente.
La estación maestra corre un programa principal para control de la red. Cuando no está atendiendo la red puede correr cualquier programa.

Conexión física: Se realiza mediante dos cables blindados de tipo audio.
-Velocidad de comunicaciones: 4800/9600 bit/seg.
-Costo adicional por estación alumno: ₳ 100.-
-Costo adicional por estación maestra: ₳ 50.-









(1) ALPHA NUCLEAR. Uno de los modelos de las computadoras Alpha, hechas por Ricardo Gayoso. La Nuclear se utilizaba como equipo para la medicina. **(2) DREAN C64.** Un clásico del pueblo argentino. La que casi todos tenían. **(3) OTRO ORGULLO NACIONAL.** La bellísima y potente PecOS. **(4) CZ2000.** Una hermosa publi de todos los periféricos que tenía para ofrecernos Czerweny. **(5) *ESCOBA DE 15.*** Otro juego de cartas de los Arbiser, aunque no tan conocido. **(6) TRUCO ARBISER.** En un hermoso fósforo naranja. **(7) TODAVÍA PUEDE QUE TE ENCUENTRES CON ALGUNO.** Juegos electromecánicos en Sacoa a fines de los 60. **(8) RED LOCAL DE TELEMÁTICA.** Una publi dentro de la revista *Load MSX*, donde nos hablan de su red educativa. **(9) DYNACOM.** Junto con las Froggy Jr y Edugames, fueron los clones más populares de la Atari 2600. **(10) FICHÍN.** Para sacar vouchers de premios en Sacoa. **(11) TELEMATCH.** El clon de la Magnavox, la Telematch de Panoramic, la primera videoconsola de la historia. **(12) ATARI 8-BITS.** La empresa Sky Data se dedicó a importar y ensamblar la familia de home computers de Atari. **(13) SEÑORAS BIEN.** La galería Sacoa llena a fines de los 60. **(14) BIMBO.** Canta y baila por una moneda. **(15) POLÍTICAMENTE INCORRECTO HOY.** Un juego para extinguir osos polares. **(16) DULCE NEÓN.** Sacoa, el pionero de todo. **(17) HARD OK: CHECK.** Controles eran los del *Silver Gloves.* **(18) RETRUCO NARIGÓN.** El gaucho que acompañaba la pantalla principal del *Truco Arbiser*.

.TXT SERGIO RONDÁN & EZEQUIEL VILA

el 65, considerada la primera computadora personal de fabricación comercial. Se vislumbraba un gran porvenir en el mundo de los equipos informáticos. En el 75, la firma Microsistemas, con sede en Córdoba, presentaba una computadora con disquetera y monitor incorporados. Lamentablemente, no existe casi información sobre dicho equipo ni la firma. De todas formas, tras el golpe del 76 y el radical cambio de políticas económicas, este desarrollo quedaría trunco. Quizá por eso las Atari 2600 tardaron bastante tiempo en desembarcar en nuestro país, siendo que comenzaron a circular a fines de los 80.

Acercándonos al fin de la dictadura militar, la industria nacional comenzó a "despuntar" nuevamente. Si en el año 81 Sinclair revolucionaba el mercado con la ZX81, bastaría tan solo un año para que los santafesinos de Czerweny –dedicados inicialmente a la fabricación de calculadoras– levantaran una planta en Entre Ríos y comenzaran a fabricar el CZ 1000, clon del Timex Sinclair 1000, que, a su vez, era un clon del ZX81. De todas formas, además del cambio de las etiquetas, la empresa tenía que agregar una salida apta para nuestros televisores, utilizar plásticos nacionales y, en algunos modelos, agregar un puerto de salida de joystick. Pese a que nuestro país se hallaba en pleno conflicto por las Malvinas, la empresa pudo ubicar sin ningún tipo de dilema moral estos equipos que, en el fondo, no dejaban de ser británicos.

> * LA ARGENTINA RECIBIÓ LA PRIMERA CONSOLA HOGAREÑA ANTES QUE JAPÓN ADONDE DESEMBARCARÍA RECIÉN UN AÑO DESPUÉS. LA BAUTIZARON TELEMATCH.

El verdadero "desarrollo" se dio con la salida en el año 84 del CZ2000, el clon del ZX Spectrum. Si no fuese por la etiqueta del nombre argento, difícil sería reconocer el clon, ya que por fuera es exactamente igual que el original. A diferencia de las CZ1000, la empresa sí las "fabricó", ya que Timex Sinclair, por alguna razón, nunca sacó a la venta este equipo, pero envió los detalles para fabricarlas a Czerweny, los cuales se dedicaron a producir los circuitos impresos, las carcasas y las fuentes de alimentación.

BEWARE THE SAVAGE JAW OF 1984

Evidentemente, el año 84 es un momento crucial en nuestra historia gamer. A la salida de la CZ2000, se le sumaron dos empresas nacionales más: Drean y Telemática. La primera, dedicada a las Commodore, y la segunda, a la norma MSX. Ambas estaban radicadas en San Luis y no era una casualidad, ya que las leyes de promoción industrial permitían ciertas ventajas impositivas. Pero el caso de Drean es particular por varios motivos. Para empezar, fueron los únicos en todo el mundo que lograron vender un clon –había cientos de ellos– licenciado por Commodore. Durante aquellos años, se vendían miles de C64 al día, hecho por el cual la máquina se transformó en la computadora más vendida de la historia de la humanidad. Durante el proceso de producción, muchos equipos presentaban fallas y a la empresa le costaba más dinero detenerse a revisarlos que tirarlos a la basura. En vez de desecharlos, un técnico de Drean viajaba una vez al mes a la planta de Commodore en California a seleccionar los equipos descartados para repararlos en Argentina y sacarlos andando. Una vez seleccionados, el técnico desarmaba la máquina: no podía llevarse el equipo completo. Las leyes de nuestro país impedían la importación de máquinas armadas: el técnico tenía que hacer la gran argentinada de desarmar todo y embalar las placas compradas para que viajaran en un avión al país, mientras él se tomaba otro vuelo con los demás componentes y periféricos.

Las placas, una vez en la Argentina, no se dirigían a San Luis, donde estaba la "planta", sino que iban a Brandsen, donde Drean tenía un depósito. Las ordenanzas municipales no permitían una fábrica de computadoras, pero la realidad era harto distinta. Gracias al nulo control, allí se reparaban y acondicionaban las Commodore, poniéndoles los teclados, calcos, packaging y carcasas made in argentina y, quizá lo más importante de todo, la salida de video PAL. Una vez armadas, no iban a las vidrieras del país para ser el deseo de miles de niños, sino que volvían a San Luis –donde realmente se fabricaban lavarropas–, las bajaban, las subían y recién ahí las distribuían. Es muy probable que de esta forma Drean aprovechase los nulos controles estatales para ganarse algunas ventajas impositivas. De todas formas, el colmo de los empresarios –piratas– de baja fibra moral se da con el caso de la Drean Commodore 128. La máquina venía entera de afuera, no se tocaba absolutamente nada, salvo un pequeño detalle: se quitaba la chapa de Commodore y se la cambiaba por la de Drean Commodore 128. ¡Hasta la dejaban con su norma NTSC!

El caso de Telemática es un tanto más complejo e interesante en términos de desarrollo e implementación. La empresa se dedicó a clonar la norma MSX que triunfaba en Japón. Pese a que se trataba de una norma y la empresa bien podía fabricar un equipo que cumpliera ese estándar de Microsoft, se dedicaron a clonar y ensamblar la coreana Daewoo DPC 200 y sus sucesivos modelos, agregándoles las salidas de video adecuadas a nuestra norma. Lo interesante de Telemática está en el desarrollo exclusivo y nacional de algunos periféricos para las Talent. El más emblemático fue el módem en cartucho Talent TMX-530, utilizado para conectarse a la incipiente Internet, un servicio de correo electrónico, BBS y algunos bancos que tenían convenios con Telemática. La empresa logró llegar a muchas escuelas e implementar la Red Local Educacional: mediante el periférico Talent Mini Lan, 10 alumnos se podían conectar al equipo central del docente. Allí, el profesor podía compartir software de la estación central al resto. Además, todos podían utilizar dos increíbles disqueteras de 360 Kb con una impresora. Si bien no sabemos a ciencia cierta a cuántas escuelas Telemática pudo venderles este sistema, no deja de ser un desarrollo más que interesante.

LA PecOS

Pero si de escuelas y desarrollos totalmente made in argentina hablamos, no podemos evitar rescatar a la PecOS, aparato posterior a la computadora Alpha (ver nota de *TRUCOTRON*). A contramano de todas las computadoras de 8 bits, la PecOS fue hecha íntegramente en el país, salvo por las teclas y el diseño de su carcasa, copiada a la Apple IIc. En alguna esquina de la intersección entre Gaona y Nazca se hallaba la fábrica de esta hermosa computadora que nació en el 84 y se produjo hasta fines del 89. Allí hacían los mothers, circuitos, disqueteras, periféricos, todo diseñado y fabricado íntegramente en el país con miras al ámbito educativo. Así instalaron varias redes, similares a la de Telemática. La gran diferencia entre este equipo y las Drean, Talent o Czewerny –además de tener el doble de RAM, es decir, 128 Kb– es que no fue pensado para jugar. En los últimos años del proyecto decidieron inventar una interfaz que permitiese cargar juegos de Coleco. Pero ya era un poco tarde para todos estos desarrollos: la situación económica del país era trágica y el cambio en las políticas de importación, que permitieron la entrada a mansalva de todo tipo de aparatos, sumado al auge del estándar de las PC, terminó de liquidar a todas estas empresas, que a duras penas llegaron vivas a los 90. No por nada es a partir de esa década que el mercado se empieza a inundar de clones de Famicom y Sega: ya era mucho más redituable traerlos íntegros al país en vez de ensamblarlos acá.

Es indudable que tuvimos un extraño y errático desarrollo propio. Lamentablemente, los tejes y manejes de la política, sumados al avance exponencial de las tecnologías, dejaron para siempre trunca esta arista de la producción made in argentina, que reviviría en los últimos años con los ensamblados en Tierra del Fuego.

VIDEOJUEGOS

EL GREMIO DEL PIRATA ¡ES MUY SACRIFICADO!

Todas estas máquinas clónicas se utilizaban casi exclusivamente para una sola cosa: jugar videojuegos en viejos televisores con botones duros y palancas imposibles de mover. Si la mayoría de estos equipos estaban muy flojos de papeles, los juegos que circularon para estas máquinas desconocían absolutamente todo tipo de concepto de derechos de autor. ¡Y gracias a los dioses pixelados que así fue! Es de la mano de la sana piratería que los argentinos pudimos conocer casi cualquier título del mundo. Hoy en día nos resulta muy simple conseguir un juego, ya sea de forma legal o pirata, pero en aquel entonces, como recordarán algunos, la situación no era tan sencilla.

La mayoría de los juegos que circularon para estos equipos salieron de las casas de computación dedicadas a las C64, Spectrum, Amiga, Atari 8 bits y demás compus de ese estilo. Estos vendedores de baja fibra moral hacían un trabajo más que eximio en pos de la comunidad jugona (y de sus bolsillos, por supuesto). Algunos de ellos conseguían juegos de la mano de importadores o contactos en el exterior. Cuando los recibían, los crackeaban. Esta modificación consistía fundamentalmente en el cambio de la intro del juego, donde ponían una publicidad de su local y agregaban algunas veces música propia y leyendas de lo más variadas. Esto daba como resultado bizarreadas absolutas como un *Rick Dangerous II* presentado por YAYO SOFT.

> * UN TÉCNICO DE DREAN VIAJABA UNA VEZ AL MES A LA PLANTA DE COMMODORE EN CALIFORNIA A SELECCIONAR LOS EQUIPOS DESCARTADOS PARA REPARARLOS EN ARGENTINA Y SACARLOS ANDANDO.

Había una clase de pirata más rebuscada y que recuerda a los actuales corsarios digitales. Estos se dedicaban a conectarse desde sus compus de 8 bits a alguna BBS europea donde tenían el acceso a un repositorio de juegos que descargaban desde los primitivos módems de esos equipos, para luego copiarlos y distribuirlos.

Por supuesto que en estos casos no estamos hablando en lo más mínimo de desarrollo de videojuegos: lo máximo que hacían estos piratas era crackear las intros, agregar algunos menúes y ya. Eso no descarta que pudo haber habido desarrollos en esta etapa. Se trataba de máquinas muy versátiles en las que mucha gente programaba. Aun así, si los hubo, probablemente no hayan salido del ámbito doméstico y por ahora se mantienen fuera de nuestro radar.

AMARGO Y RETRUCO

El desarrollo original de videojuegos en nuestro país arranca en los 80 y de la mano de una de las pasiones made in argentina –pese a lo que digan las malas lenguas de más allá del Paraná–. No hablamos del fútbol, sino de otro vicio criollo de sobremesa: el mundo de las cartas y la timba. Por más que le duela a la Iglesia Maradoniana, los videojuegos argentinos nacieron con el truco y no con el balompié. El *TRUCOTRON* de Gustavo Abella no fue el único en la odisea de la industria nacional. En los años en que se estaba desarrollando, salía para DOS el mítico *Truco* creado por Ariel y Enrique (tío) Arbiser, en el año… ¡84!

Tener una PC en aquella época era lo más cercano a ser multimillonario, por lo que primero salió en el 82 para las Radio Shack y las Texas Instruments, compus hogareñas de aquel momento. No eran de las más populares dentro de nuestro país, pero tenían su porción de mercado. El juego corría en monitores CGA o Hercules mediante el clásico SIMCGA (ver nota Hard del n° 4). Quien jugase debía ingresar los comandos al mejor estilo de las aventuras gráficas de Sierra de aquel momento. Como los juegos de cartas y azar son una pasión nacional, Ariel Arbiser lanzó en el 94 el *Escoba de 15*, para Windows 3.1/95/98/XP. Con una excelente interfaz y una multiplicidad de opciones –las reglas de la escoba no están tan "estandarizadas" como las del truco–, tenemos probablemente el único videojuego de este peculiar juego de cartas tradicional. Las abuelas, contentas.

LOS AÑOS 90

La aventura de la industria no cesaba y nuevamente, ya entrados los 90, un hacker de Lomas de Zamora irrumpe en la escena. El ingeniero electrónico Miguel "Miky" Ojeda sería el encargado de realizar los siguientes trucos argentinos. Al igual que Abella y Gayoso, utilizaría sus conocimientos de electrónica en pos del videojuego para armar otro arcade: el *Truco Clemente*. Pero, además, lograría llevar esta pasión de la timba al mundo incipiente de las consolas, lanzando el *Truco 96* para la Sega Genesis. Lo increíblemente particular de este truco fue el sampleo de voces y las imágenes de nuestro contrincante, "TITO", quien se movía al mejor estilo de los GIF actuales. Nos comunicamos con el mítico Miky, pero solo pudimos cruzar unas pocas palabras: "Una revista me sacó diciendo que hice jueguitos para Sega. Yo no hice solo jueguitos. Me dediqué durante gran parte de mi vida a producir máquinas tragamonedas para distintos casinos. ¡Hice la primera ruleta electrónica del país! No hice solo hacks". Cierto es que Ojeda se dedicó a desarrollos electrónicos múltiples y al día de hoy está embarcado en su vida como docente universitario e investigador, realizando investigaciones para universidades europeas. Pero el hacer hacks no le resta valor: realizar eso en aquella época significaba un gran trabajo manual de prueba y error que no pudimos vislumbrar con las pocas palabras cruzadas con Miky. Tampoco pudimos sacar mucha información de otro arcade realizado por él, el *TC2000*: circulan algunas imágenes del juego, pero al día de hoy la ROM no ha sido dumpeada.

Si algo caracterizó la incipiente industria nacional de videojuegos, fue su constante fluir entre la piratería, hackeos, clones y el desarrollo original. En este devenir, la década de los 90, con su cambio radical de políticas de importación, aportó muchísimo para favorecer y perjudicar alguna de estas aristas. Quizás haya sido por eso que, a modo de resistencia, circuló en las páginas de la revista *Super Bit* uno de los títulos más bizarros y originales de nuestro país: el _Super M*nem Bros_. En esta absurda aventura, debemos manejar al ex presidente a través de distintas pantallas, esquivando docentes furiosos, peleando contra radicales, periodistas y demás personajes de la cultura de la pizza y el champagne. La revista *Super Bit* largó otros dos juegos: _Super M*nem viaja por el tiempo_ y _Super M*nem viaja a las estrellas_. Al momento de escribir esta nota, no hemos dado con las copias de los dos últimos, así como tampoco con ninguna de las revistas, piezas fundamentales para poder comprender más de este extraño título y sus creadores. Solo podemos decir que la música –que sale directo del hermoso PC Speaker– parece haber sido compuesta por Adrián Minuchin (ex La Porteña Jazz Band) y Fernando Maini.

Visto en conjunto, es impactante el fuerte peso de la identidad nacional en la gestación de estos primeros desarrollos, cuyo contenido viró entre las tradiciones más arraigadas y el fragor de la política nacional contemporánea. Solamente faltaron juegos de asados. Esta búsqueda de temáticas y mecánicas locales habla de cierto "espíritu fundacional" que se referencia en lo conocido para traer lo nuevo.

FINAL DEL JUEGO

Entre la audacia para piratear y la voluntad de crear algo desde cero, esta pequeña historia está salpicada de pasiones y picardías. Los pioneros de nuestra historia videojueguil, convencidos, laburantes, malandras y oportunistas, componen un panteón de héroes pícaros que, en el lugar menos pensado, se arremangaron y armaron de todo. Algunos van a aparecer sobre la marquesina, otros, al fondo de los créditos, pero sin duda todos merecen un lugar especial en el corazón de los jugadores argentinos. Hoy nosotros habitamos y seguimos construyendo la patria gamer que ellos fundaron.

NOS SUMERGIMOS EN EL OCÉANO DE 16 BITS DEJANDO LA ALETA AFUERA Y REPASAMOS LA HISTORIA DE UNO DE LOS CLONES MÁS POPULARES DEL MERCADO NACIONAL DURANTE LA DÉCADA DEL 90.

.TXT PENDO DEL ESPACIO .JPG HERNÁN PAZ





EL TIBURÓN CONSOLERO



LOS MANDOS DE LA SONGA fueron directamente de seis botones, inspirados en los joysticks que comercializó Sega a partir del éxito conseguido con *Street Fighter II: Champion Edition*, entre 1993 y 1994.

✻ EN ARGENTINA LAS COSAS SIEMPRE HAN SIDO CARAS, POR LO QUE POSEER UNA GENESIS O UNA MEGA DRIVE ORIGINAL ERA UN SUEÑO QUE SE PODÍAN DAR ALGUNOS POCOS.

■ **"LA SOCIEDAD NACIO**nal de Galápagos" es lo primero que aparece cuando uno tipea la palabra SONGA. Resulta entre irónico y gracioso pensar que –si queremos– podemos encontrar cierta analogía entre las ecuatorianas islas Galápagos y una consola de 16 bits desaparecida, por no decir inexistente, en las largas listas y documentos históricos de consolas oficiales. Songa, una consola que lleva el logo de un tiburón... ¡Y es que de misterio, lejanas penínsulas y piratas se trata este apartado!

Quizás en el próximo número de la revista cuente sobre mis cacerías retrogaming en varias ciudades de Japón y Corea del Sur. Pero adelanto que es en Corea en donde la mayoría de las consolas que uno puede encontrar son máquinas clones de varias marcas y generaciones. Y –algo que no me esperaba– muchas de estas consolas son de marca Songa.

La historia nos dice que algún visionario coreano le puso el ojo a eso de los videojuegos allá por los años 90 y, con ganas de hacerse la plata fácil, decidió importar a países remotos un émulo de la Mega Drive japonesa.

Cuando estábamos debatiendo el nombre de esta nueva sección con el staff de la revista, les decía que para mí las consolas clónicas eran algo así como "la felicidad de los pobres". Éramos niños o adolescentes en aquellos años y en Argentina las cosas siempre han sido caras, por lo que poseer una Genesis o una Mega Drive original era un sueño que se podían dar algunos pocos. (Ni hablar de tener una Super Nintendo. Eso sí que era la utopía si no eras uno de esos fanboys de una sola compañía y, en cambio, querías tener todas las consolas).

El solo hecho de querer jugar a todos aquellos videojuegos de plataformas que veíamos en las revistas españolas nos llevó a la necesaria impronta de poseer cualquier máquina por más sospechosa que se viera.

La cuarta generación de consolas y el tercer mundo

Digamos que la Songa fue nuestra solución al problema del bolsillo roto. Una máquina "dual system", es decir, que podía soportar regiones Pal y NTSC, además de ser compatible con la mayoría de los cartuchos de 16 bits de Sega (originales y truchos) que podíamos alquilar en los viejos videoclubes del barrio.

Ahora bien, ¿de dónde venían esas consolas o quién las fabricaba? Eran preguntas que en esos momentos de nuestra vida fueron de poca o ninguna importancia. Pero uno crece, se mete en este hermoso mundillo y todas aquellas preguntas que alguna vez se hizo cobran valor. Una intriga llena de nostalgia viciosa y con algunas respuestas más que curiosas.

La consola coreana fue distribuida sobre todo en Argentina, Uruguay y Brasil, donde, curiosamente, al día de hoy existen consolas hermanas, primas, hijas y nietas de aquel primer modelo que supimos ver en las vidrieras de las casas de electrodomésticos.

Songa siempre mantuvo su color negro en la carcasa y en los joysticks, así como el azul de sus perillas y botones. El primero de sus modelos, conocido simplemente como Songa, poseía también el color violeta en la ranura de los cartuchos y su diseño se basó principalmente en la Mega Drive japonesa (manteniendo una perilla para el volumen del audio, conector de salida para auriculares y hasta las prestaciones tecnológicas para –supuestamente– poder conectarla a un Mega CD o al periférico Sega 32X).

El tiburón consolero tuvo secuelas y, años más tarde (ya cuando MercadoLibre aparecía en nuestras vidas), se pudieron encontrar variaciones de aquel primer modelo, aunque generalmente con controles inalámbricos y el número 2 en su nombre (Songa II), o incluso algunas Songa que por alguna razón fueron rebautizadas con nombres como "Saba" o "Subor". Pero Tec Toy, la distribuidora oficial de Sega en Brasil, ganó prestigio e hizo de las suyas: desplazó las ventas de Songa para introducir en las regiones sudamericanas, a un precio bastante económico, sus propias versiones de la máquina de 16 bits de Sega: "Mega Drive", "Sega Mega Drive II" y "Sega Mega Drive 3" (así como lo leen).

Con todo, Songa nos significó, para muchos, la consola inmediata, la definitiva. O, al menos, la consola que gastamos y amamos hasta que ahorramos el dinero y nos compramos una Genesis –porque el modelo original de Mega Drive era más que difícil de conseguir en estas tierras sudacas–.

✻ DIGAMOS QUE LA SONGA FUE NUESTRA SOLUCIÓN AL PROBLEMA DEL BOLSILLO ROTO.



OJOS DE TIBURÓN. Esos botones azules tenían la mirada fría de un depredador.

LOS HERMANOS Y COLECCIONISTAS JAVIER Y RAFAEL SERFATY NOS CUENTAN UN POCO QUÉ ES ESO DEL COLECCIONISMO Y CÓMO SE VIVE EL AMOR POR EL GAMING JUNTO A UN HERMANO.

.TXT DIEGO MAIDANA & DANIELA TIZIANA SAAV .JPG HERNÁN PAZ

CUANDO TU PLAYER 2 ES TU HERMANO

RAFAEL SERFATY

*"EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, LA COMUNIDAD SE ESTÁ VOLVIENDO POCO SOLIDARIA".

JAVIER SERFATY

*"NOS IDENTIFICAMOS CON MARIO Y LUIGI, UNO DE NUESTROS PRIMEROS JUEGOS FUE *MARIO PIPELINE*".



READY.

LLEGANDO AL FINAL DE UNA fría tarde de agosto, Rafael y Javier, dos hermanos coleccionistas, charlan unos minutos con *Replay* en su local de videojuegos favorito (Gran Zanzíbar) para contarnos un poquito sobre lo que los apasiona y para poner en claro, una vez más, por qué las consolas vienen con dos controles.

¿Cuándo se iniciaron en los videojuegos?

JAVIER: Comenzamos a jugar videojuegos cuando yo tenía 3 años y Rafa 5, en nuestro clásico NES clónico, al *Super Mario Bros.* Debido a nuestra educación tradicional, nuestro tiempo para jugar era acotado y la economía también nos limitaba a no tener consolas nuevas.

RAFAEL: A los 15 y 16 años recién apareció la Genesis en nuestra casa y al año y medio apareció nuestra primera PlayStation. Nuestra colección oficial se inició en 2015. Yo con una NES y N64 y Rafa con su antigua NES clon y otra N64.

¿Se identifican con alguna hermandad de personajes de videojuegos?

J: Nos identificamos con los clásicos Mario y Luigi porque uno de nuestros primeros juegos fue *Mario Pipeline*.

R: También con los personajes del *Street of Rage* y *Double Dragon*.

¿Cuál es su método para conseguir sus consolas y videojuegos?

J: El más efectivo es Internet. Esperamos ofertas en páginas como MercadoLibre, OLX y Facebook. Ferias ya casi no recorremos debido a una cuestión de tiempo.

R: Uno de nuestros mayores logros fue conseguir una Sega CD modelo 1 en una oferta por OLX.

¿Hay un límite en sus colecciones?

J: Si hay una máquina que me gusta y tiene juegos que pueda jugar y disfrutar, entra en mi colección. No acumulo consolas o cosas que no uso.

R: No. Mi intención es buscar lo que me gusta. No porque sea raro o caro, sino que lo pueda disfrutar.

¿Qué opinan de la comunidad de coleccionistas de videojuegos?

R: Considero que en los últimos años la comunidad se está volviendo poco solidaria, en vez de entender que las consolas son para usar y no tenerlas en una caja sellada sin uso.

J: Yo me considero más jugador que coleccionista, comparto en gran parte la opinión de mi hermano.

Si ven algo que ambos quieren, ¿cómo lo solucionan?

R: Damos la prioridad al primero que ve la consola.

J: Si no, entramos en una negociación al estilo de "el que no vio primero la máquina pero la había pedido antes". Igual, intentamos negociar.

¿Cuáles eran los juegos que más disfrutaban de chicos?

J: Tenemos dos categorías: los que disfrutábamos y los que sufríamos. Éramos demasiado masoquistas, jugamos *Ghosts 'n Goblins*, *KickMaster*, *Rygar*, *Sokoban*, pero nos entreteníamos a pesar de lo difícil, eran un verdadero desafío. Los que disfrutábamos mucho eran los *Marios*, *Battle City* y *Monster in My Pocket*, y un hack del *Rock n' Roll Racing* que agregaba pistas, personajes y autos.

¿Qué opinan sobre los videojuegos actuales?

R: Mucha potencia, poca diversión.

J: Me gusta disfrutar los juegos ya sea en una consola clásica o moderna. Mi preferencia es usar el juego correspondiente en la máquina correspondiente, no emular.

¿Por qué comenzaron a coleccionar?

J: Querer recuperar lo que tuvimos de chicos y tener lo que nunca tuvimos.

R: Mucha nostalgia.

JAVIER ELIGIÓ MOSTRARNOS SU SEGA CD MODELO 1 JAPONÉS. SIGUE EN LA BÚSQUEDA DE UNA MEGA DRIVE QUE SEA COMPATIBLE. RAFAEL PREFIERE SU PC ENGINE JAPONESA. UNA CONSOLA DESCONOCIDA EN ESTAS TIERRAS QUE QUIZÁS HUBIERA MERECIDO MÁS QUE LO QUE OBTUVO.

EXCLUSIVA

CUANDO LA NOSTALGIA SE VUELVE UN ESTILO DE VIDA.

.TXT JIMENA NYMERIA .JPG HERNÁN PAZ

MUSEO DE INFORMÁTICA
DE LA REPÚBLICA ARGENTINA

CARLOS CHIODINI Y Alicia Murchio son una pareja que en 2005 decidió iniciar un proyecto casi heroico: llevar adelante un museo lleno de joyas de la computación, nacionales e importadas, que conformara un recorrido valioso e impecable por la trayectoria de la tecnología informática. El esfuerzo, la pasión y la voluntad se ven reflejados en cada espacio de este lugar. Desde sus pasillos limpios y prolijos del local en Marcelo T. de Alvear, pasando por un depósito lleno de tesoros únicos, hasta el corazón de cada una de las personas que participan de esto: organizadores, colaboradores, restauradores, reparadores, donantes y más. El staff de ***Replay*** hizo una expedición a este mundo maravilloso para descubrir sus logros más destacados y también conocer sus más tristes realidades.

Carlos Chiodini siempre fue un fanático de los juegos. "Cuando yo era joven, estaba mal visto que un hombre jugara videojuegos", nos cuenta, mientras miramos unos antiguos cartuchos de Commodore. "Le pedía a mi secretaria que, si me buscaban, dijese que volvía en media hora. No tenía celular, teníamos buscapersonas en ese momento, y yo me escapaba a dos cuadras, a los fichines. Tenía dos locuras: una era el *Breakout* y la otra era el *Tetris*".

Es difícil no identificarse con este personaje tan particular. Este hombre enérgico y comunicativo, que tiene tantas historias para contar, todas tan interesantes. Nos quedamos embelesados escuchando sus anécdotas mientras recorríamos lo que es "solamente" el depósito del lugar. Y usamos las comillas porque estamos hablando de lo que podría ser el espacio para una casa de 5 ambientes, con techos altísimos. Lo irónico es que este espacio no alcanza para alojar todo el material que poseen.

Uno no puede dejar de preguntarse cómo se llega a administrar todo esto; es difícil determinarlo, pero una de las claves está a la vista con solo observarlo a Carlos: un tipo despierto, inquieto y eléctrico. Durante la entrevista con él tuvimos que seguirlo, ¡hasta correrlo!, mientras nos hablaba y abría cajas llenas de secretos...

> *"EN UN MOMENTO TENÍA 1600 EQUIPOS EN MI CASA Y MI SEÑORA ME DIJO: 'TENEMOS QUE HACER ALGO CON ESTO'. ASÍ EMPEZÓ TODO".

"En un momento tenía 1600 equipos en mi casa y mi señora me dijo: 'Tenemos que hacer algo con esto'. Así empezó todo". La idea surgió en 2005, pero recién cinco años después pudieron poner en marcha el proyecto de museo. Sin embargo, observando el depósito, queda claro que todo nació allí. Los escaparates repletos de maquinaria del pasado reposan como fósiles ciberpunks en el recóndito segundo subsuelo de un edificio antiguo y típico de Microcentro. Entre pintura gastada y ascensores recubiertos de hierro, la marca de las húmedas catacumbas de Buenos Aires, se revela el depósito del Museo de Informática de la República Argentina, como si la construcción también aportara a la mística arqueológica del proyecto de Carlos. Entramos con el staff de ***Replay*** en un lugar que podría ser el sueño del coleccionista tecnológico y de muchos de los que vivimos nuestra juventud entre los 80 y los 90. Consolas viejas, monitores enormes, fichines en perfecto estado, cajas de tesoros indescriptibles y posiblemente muchas cosas más que se escapan a la vista, porque todo parece infinito.

Ayer, hoy y ¿siempre?

"Lo retro se puso de moda", nos dice mientras pasa la mano por una pantalla añejada. "Cuando empecé con esto, la gente se deshacía de las cosas. Iba a la redacción de la revista *Para ti* y había una pila grande de Macs. Preguntaba cuánto valía, me miraban y, en plata de ahora, me decían: 'Trescientos pesos'. Listo. Vos comprabas una Commodore por cincuenta pesos, veinte pesos, no sé. La comprabas a un precio basura".

Carlos se queda mirando un poco más allá, quizá calculando cómo han cambiado las cosas en el tiempo y cómo siguen cambiando ahora. Porque, aunque la fachada del museo sea una belleza, lo cierto es que hay cosas que estas personas sufren a diario. Este bastión de recuerdos contenidos en décadas también conoce esa ▶▶

mi Museo de Informática

DÓNDE:
Marcelo T. de Alvear 740, CABA.
CUÁNDO:
viernes y sábados de 16 a 20 hs. (se pueden coordinar horarios especiales para escuelas y otras visitas grupales).
CÓMO:
bono contribución de $50.

INAUGURACIÓN:
24 de septiembre de 2010.
SEDE INICIAL:
Tucumán 810, CABA.
CONTACTO:
museodeinformatica.org.ar
+54 011 4312 6845



.LA BÚSQUEDA DEL TESORO. JUGANDO A SER ARQUEÓLOGOS DIGITALES.

realidad, que está invisibilizada: el museo siempre está al borde de la quiebra. "No existe ningún gobierno que nos haya ayudado", explica Carlos. Y lo cierto es que el museo necesita ayuda: presupuesto, donaciones, voluntarios. Quizás a través de la difusión o el reconocimiento del valor cultural que detenta, algo que a esta altura ya no se puede negar, algo de eso se pueda conseguir. ¿Podrá ser esto una llamada al espíritu solidario que el *gamer* sabe tener? Ese mismo que prestaba cartuchos, compartía trucos y pasaba la consola vieja…

El interrogante queda suspendido en el aire, así que Carlos decide contarnos cosas más alegres, porque hablar con él es un zigzagueo de emociones: "Cuando

> "LE PEDÍA A MI SECRETARIA QUE, SI ME BUSCABAN, DIJESE QUE VOLVÍA EN MEDIA HORA Y YO ME ESCAPABA A LOS FICHINES".

me preguntan cuál es el mejor equipo que tengo, siempre respondo: el que está por venir". Indagamos un poco más sobre el proceso cuando arriban las cosas y Carlos nos cuenta el trabajo que se toman para realizarlo: "Hay que restaurar y limpiar todo. Normalmente el plástico llega amarillo y nosotros lo dejamos blanco, por ejemplo. El problema es que para que quede de este color vos tenés que desarmarlo todo, lo que podría ser divertido, pero hacer eso lleva demasiado tiempo". Gran parte de lo que podemos ver en las vitrinas luego de ese trabajo de curado es donación directa de personas. El trabajo del museo, entonces, es doble: por un lado, conservar y dar cuenta de la historia de la informática. Y por otro, reciclar y cuidar los equipos. Antes que tirar, mejor regala, porque nada le molesta más a Carlos que caminar por la calle y ver cementerios públicos de tecnología, muchos de ellos producto de las empresas que renuevan su parque informático y se liberan de todo. La realidad es que gran parte de esa "basura" puede ser restaurada; y en muchos casos, el museo restaura equipos que luego regala. Por eso es sumamente importante tener en cuenta esto en el momento en que se vaya a tirar equipos.

El equipo de Carlos se comunica como si fueran una familia. Vemos computadoras reiniciándose, personas levantando cajas, algunos moviendo monitores. Tuvimos un momentito nada más para sacarles una foto a casi todos porque este museo, aunque solo abra los viernes y sábados, trabaja constantemente.

El museo

Luego de conocer el depósito, nos encaminamos hacia el museo. Un lugar límpido y prolijo, como si todo el fundamento del lugar fuera una especie de yin yang entre el orden y el desorden. Allí conocimos a Alicia, de sonrisa radiante, que nos acompañó en la caminata de un lugar mantenido de forma impecable y que solo cobra un bono contribución de $50 a cambio del esfuerzo de las mismas personas que nos cuentan cada historia y cada detalle del lugar. Junto con ellos hicimos el recorrido a través de todo el museo, y a cada paso nos encontrábamos con una sorpresa, una cara de asombro, un grito interior, un murmullo que siempre se repetía: ¡no puede ser que esté viendo esto! Commodores, Apple II, equipos inmensos de IBM, discos rígidos como heladeras, máquinas y computadoras de eras en las que la informática era tan solo una palabra. La colección presentada impacta. No es para menos: el Museo de la Informática Argentina es el segundo museo más grande de este tipo. ¿Y cuál nos gana? ¡El Computer History Museum de Silicon Valley! Da gusto salir segundos así.

Era la más linda del amor

En el segundo piso del museo, encontramos una réplica de la inglesa Ferranti Mercury II. Solo se hicieron 18 en el mundo, y una de ellas arribó a nuestro país en 1960. Se la bautizó como Clementina y fue la primera computadora científica de Argentina; funcionó del 61 al 71. Si bien ya no está en exposición, planean nuevas muestras. "Yo hice a Clementina", cuenta Carlos. "Estuve 5 años para hacerla. Fue la primera computadora científica del país, con la que se creó la carrera de Computador Científico en la UBA. Se destruyó en el 70: se tiró a la basura porque no servía más. No quedó nada de ella. Cada vez que vas a un evento de informática del Estado, no importa si está Cristina o Macri, repiten: 'El doctor Sadosky trajo a Clementina, que medía 18 metros de largo y tenía cinco mil válvulas'. Yo armé la réplica funcional, la única que existe. **¿Sabés cuántas veces vino a verme la embajada de Inglaterra a felicitarme por el laburo? Tres veces. ¿Sabés cuántas veces vinieron de la Argentina? Nunca.** Una vez puse un cartel grande en la puerta que decía: 'Sr. Jefe de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires: hace 7 años que hacemos cultura por su ciudad. No traiga las facturas, nosotros ponemos el mate y las facturas, pero venga a visitarnos'. ¿Sabés qué recibí de eso? A los 12 días llegó un aviso de la AFIP para presentar todas las facturas de mi última exposición. ¿Casual o causal? Te dejo la duda".

(1) HAY EQUIPO. Carlos nos recibió en el depósito con, de izquierda a derecha: Juan Aschura, Manuel Vidal, Dante Giova, Carlos Chiodini y Matías Porres. **(2) MANOS A LA OBRA.** Mesas de trabajo atestadas en el depósito del museo. **(3) UNA ENTRE TANTAS.** La Atari XE, comercializada en el país por Sky Data. **(4) ELLAS TAMBIÉN PONEN SU MAGIA.** Curadoras y restauradoras en el museo. **(5) DICEN QUE ERA UNA CAGADA.** Rareza absoluta: *El sistema excretor*, para la Atari 8 bits. **(6) A LA ARGENTINA.** El trabajo fino. **(7) ALGO DIGNO DE VER.** La replica de Clementina. **(8) TESOROS GUARDADOS.** Más rarezas para nuestro país: cartuchos originales de MSX. **(9) SINCORP SBX.** La más rara de todas. Diseñada por el ingeniero argentino Pablo de León, quien trabaja actualmente en la NASA. **(10) TE VOLVÉS LOCO.** Cajas y cajas llenas de cartuchos y casetes de consolas y home computers de 8 bits. **(11) AL PÚBLICO.** Las hermosas vitrinas del museo.

MIRÁ CÓMO HACE CÁLCULOS CLEMENTINA ESCANEANDO ESTE CÓDIGO QR



DATA: Noche de los Museos

No te pierdas la oportunidad de visitarlo en La Noche de los Museos, el sábado 4 de noviembre, a partir de las 20 hs. Todo el museo se está preparando para la fecha, con una muestra de los Pungas de Villa Martelli (PVM). Por si no los conocés, este colectivo artístico existe desde el año 96 y se dedica a realizar creaciones artísticas interdisciplinarias, utilizando el potencial de las compus de 8 bits —especialmente la C64—. De esta forma, han logrado crear el primer cancionero argentino para C64 (escuchalo acá: www.youtube.com/watch?v=dzeQ2irb04k&). Ese día, el museo exhibirá la muestra "Desde los márgenes del bit", en la que se propondrá un recorrido a través de la obra de los PVM, que abarca desde música chiptune, imágenes sintéticas, arte generativo y hardware de creación propia hasta videojuegos. ¡No te lo podés perder!

Por último, dentro del museo también se pueden encontrar con una publicación propia, porque, además de las labores de conservación y exhibición, producen una revista semestral: la *Revista de tecnología e informática histórica*. Es de distribución gratuita y tiene muchísima información sobre la historia y el desarrollo de la computación, no solo en nuestro país, sino a nivel global. Allí encontramos notas sobre el fabuloso mecanismo de Anticitera –el primer computador, que data de la Grecia Antigua–, la historia de Clementina y otras computadoras científicas que llegaron al país, además de artículos sobre programación en los lenguajes BASIC

> "CUANDO ME PREGUNTAN CUÁL ES EL MEJOR EQUIPO QUE TENGO, SIEMPRE RESPONDO: EL QUE ESTÁ POR VENIR".

para las home computers. Un must have para todo aficionado a la informática. La pueden conseguir en el museo, y también en PDF en su web: museodeinformatica.org.ar/publicaciones.

Si algo queremos transmitir con esta nota, es lo siguiente: no dejen de visitar el museo. No solo para dar a conocer esta gigantesca pasión, que comenzó como una iniciativa en forma de coleccionismo y mutó en una sala institucionalizada, sino para ser partícipes de esta aventura que, por ahora, se sostiene a pulmón. Pueden ir en los horarios indicados; lo importante es llegar y dejarse sorprender por la colección que allí se atesora. No dejen pasar la oportunidad de conocer a Carlos, Alicia y toda esa maravillosa gente que realiza un trabajo sobrehumano por preservar esa parte de la cultura que tanto nos gusta, apasiona e interpela.

EXCLUSIVA

EL MEJOR LIBRO SOBRE PINBALLS DEL PLANETA FUE REALIZADO POR UN FOTÓGRAFO ARGENTINO QUE GENTILMENTE NOS ABRIÓ LAS PUERTAS DE SU ESTUDIO PARA CONTARNOS ESTA HISTORIA.

.TXT JUAN IGNACIO PAPALEO .JPG GENTILEZA SANTIAGO CIUFFO

EL OJO SOBRE LA PELOTITA



_VOLVER A JUGAR. SANTIAGO Y UNA PAUSA PARA CONOCERNOS

NOS ENCONTRAMOS por la tarde en la zona de Constitución, a unas cuadras de la estación terminal de trenes. Inevitablemente pienso en cómo la gente suele sacarse fotos y hablar maravillas de la estación Grand Central en Nueva York cuando, en realidad, aunque sea cuestión de gustos finalmente, podemos decir que Constitución es mucho más imponente y hermosa. Valorar lo que tenemos. Reconocerlo o conocerlo en algunos casos, disfrutarlo, darle la importancia y apreciar el lugar que merece el esfuerzo realizado para lograr cosas soñadas. Una idea que sobrevuela todo este número aniversario de *Replay* y que responde al espíritu de muchos coleccionistas y amantes del videojuego en general.

Esta es una historia más dentro de ese contexto. Como el sueño del pibe, pero no tanto.

Santiago Ciuffo, de 49 años, es el autor del libro *Pinball*. Calificado por los fanáticos de estas máquinas como el mejor libro sobre pinballs del mundo. ¿Su particularidad? Santiago es fotógrafo profesional desde hace más de veinte años y su ojo para capturar de manera hermosa todo lo que nos gusta de estos artefactos es por demás preciso.

Todo arrancó cuando se compró su primera máquina. "Yo jugaba de chico a los flippers en Puente Saavedra, también en los Enjoy y Sacoa de Belgrano. De más grande dejé de jugar, pero siempre estaba la fantasía de tener uno. En el año 2012/13 lo conseguí". Tuvo que restaurarlo y decidió sacarle unas fotos y mandárselas a los que habían realizado el trabajo. Al tiempo, esta gente le escribió y le comentó la gran repercusión que habían tenido sus tomas en Facebook. Ahí activó la idea: "Fue un año en que tenía poco trabajo y pensé: 'Acá no están acostumbrados a ver buenas fotos de flippers'; empecé a recorrer librerías buscando libros sobre la temática y no había nada. Enseguida me propuse hacer uno, aprovechando que tenía contacto con editoriales por mi trabajo de fotógrafo", nos cuenta. Al poco tiempo, comenzaron las dudas. "Pensaba que estaba loco, ¡qué hacía viajando en micro a toda la Costa Atlántica, Santa Fe, por todo el Conurbano, gastando plata, tiempo, para sacar unas fotos a unos flippers hechos mierda, a quién le podía interesar! Aunque acá tiene su mística encontrarlos, porque ya no se ven más. La mayoría están en casas particulares o en galpones tirados", dice. Eso lo motivó a agregar-le entrevistas. "Tres personas nada más, pero que le dan otra vuelta al libro", resalta Santiago.

Con todo ese material, decidió hacer una tanda de cinco libros de manera casera. "Lo hice para mí, todo a pulmón. Los textos los armé yo y los pasé a gente amiga para su corrección. Todo de onda". Fue un año de trabajo. "De los iniciales que hice no me quedó ninguno. Hice cuarenta más que se vendieron enseguida y un par que los tuve que regalar. Ya estaba contento con eso", se sincera. El paso siguiente fue armar la fanpage de Facebook, y entonces fue cuando apareció el dueño de la revista *Pinball Magazine* de Estados Unidos, Jonathan Joosten. "¡Yo no sabía ni que existía la revista! –confiesa–. Chateamos como una hora. Me pedía información y yo me preguntaba qué le pasaba a ese tipo. Al final de la charla me dijo que me quería publicar. Yo pensé que estaba loco, pero acá está el libro y es un lujo. No lo podía creer".

***"CON EL LIBRO SE ME ABRIÓ UN MUNDO INCREÍBLE. POR SUERTE ALGUIEN DE AFUERA LE DIO VALOR".**

En el medio de este proceso, nos cuenta que hubo un intento de publicación en medios locales. Las ironías de la vida hicieron que el contrato que le mandaron de afuera lo tuviese que hacer ver por uno de sus amigos, editor de una editorial que se lo había rechazado por falta de mercado en Argentina. "Me dijo: 'Es el mejor contrato que podríamos dar nosotros'".

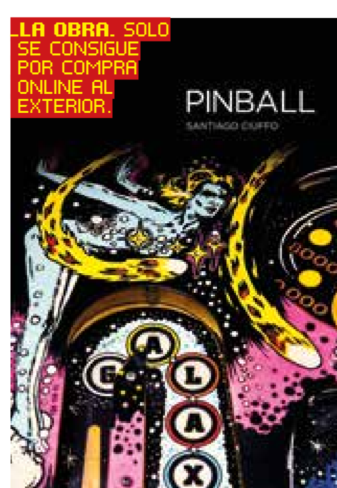
Para la publicación estadounidense, la única disponible hoy en día, encararon un rearmado del contenido. "Es una publicación mucho más fina que la original, aunque se mantiene el espíritu de aquella –destaca Santiago–. Me gusta porque hay variedad, que está dada por los distintos lugares en donde fotografié".

La selección fueron flippers de hasta mediados de los 80, que son los que estéticamente le parecen más interesantes. "Cuanto más viejos, mejor", resalta Santiago.

Toda esta aventura del libro lo llevó a viajar en noviembre del año pasado, junto con el editor de *Pinball Magazine*, a hacer fotos para un segundo volumen. "Hicimos un road trip por la Costa Oeste norteamericana a ver coleccionistas. Fotografiamos máquinas de los años 40 y 50, una locura, máquinas con patas de madera, otra cosa...".

Financieramente también le trajo alegrías: cada dos años le llega un cheque por las ventas. Con el primer cobro viajó a presentar el libro a Saint-Etienne, Francia. "No lo podía creer". Ahí lo conoció a Jonathan personalmente. El evento fue en un lugar como el estadio Obras Sanitarias de Buenos Aires, lleno de flippers y arcades. "Había un stand con la revista y el libro ¡y me sentó ahí a firmar ejemplares!", cuenta, y se ríe. Y esto continúa. "Acá tuve poca repercusión, alguna nota en algún medio y nada más. Por suerte alguien de afuera le dio valor, porque con todas las respuestas negativas también vos te tirás para atrás, pero con el libro se me abrió un mundo increíble". Perlas de este país, solo hay que ponerles el ojo.

Dónde conseguirlo:
Sitio oficial de *Pinball Magazine*
pinball-magazine.com/shop



_LA OBRA. SOLO SE CONSIGUE POR COMPRA ONLINE AL EXTERIOR.

¿SEGUÍS JUGANDO?
Siempre juego, me distiende y me dispersa un poco también. Trabajo mucho en mi casa, así que algunos de mis breaks son partidos de pinball. Aunque los disfruto más cuando estoy con amigos.


_OTRAS ÉPOCAS. HERMOSAS ILUSTRACIONES DE LOS PINBALLS DE LOS 70 Y 80 RETRATADAS.

_YOU DRIVE US WILD. LAS GANAS DE BUSCAR Y JUGAR CADA UNA DE ESTAS PERLAS QUE TE DA EL LIBRO SON IMPRESIONANTES.

¿PINBALL PREFERIDO?
No tengo uno preferido. Me gustan los electromecánicos. Sobre todo los que van entre aproximadamente 1940 y fines de los 50. Pero acá son casi imposibles de ver. Eso en cuanto a lo estético. En cuanto al juego, me gustan los de principios de los 80. Ahí tengo algunos preferidos, como el *Fathom* de Bally (1981), el *Sorcerer* de Williams (1985) el *Galaxy* de Stern (1980) y el *Time Line* de Gottlieb (1980).

PONG DE PREGUNTAS

CREÓ SU PROPIO VIDEOJUEGO DE FÚTBOL A LOS 21 AÑOS Y ES COFUNDADOR DE DEMOCRACY EARTH, UN PROYECTO QUE FOMENTA LA PARTICIPACIÓN Y LA DEMOCRACIA ACTIVA. CONTESTA UN MINIRREPO INSPIRADO EN VIDEOJUEGOS:

SANTI SIRI

.TXT ANDREA CUKIER .JPG GENTILEZA SANTI SIRI

¿A QUÉ COSAS LES METÉS FICHA?

La respuesta obvia sería al Bitcoin (*risas*). Es un instrumento de inversión que viene a reemplazar el sistema financiero internacional y, por ende, genera una revolución política a nivel global sin precedentes y consolida Internet como una jurisdicción sin fronteras en donde todos podamos construir soberanía personal a lo largo y ancho del planeta.

¿QUIÉN ES EL PLAYER 2 DE TU VIDA?

Cuando arranqué el Partido de la Red, al mismo tiempo empecé a salir con Pía Mancini, que ahora es mi esposa y con quien tenemos una hija, Roma. Con ella viví experiencias como dar una charla TED, ir a Silicon Valley y trabajar codo a codo en distintos objetivos. No podría haber hecho nada de todo eso sin su compañía.

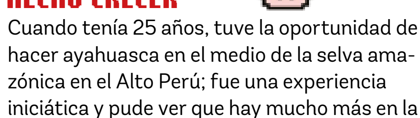
SI TU ENERGÍA SE MIDIERA TIPO HEALTH BAR, ¿QUÉ COSAS LA LLENARÍAN CUANDO QUEDÁS EN ROJO?

Cada vez que salgo a correr, cargo en el iPod un audio o un podcast con charlas de grandes pensadores. Alan Watts y Terence McKenna son dos de mis filósofos contemporáneos favoritos y encontré que de esa manera me puedo motivar corriendo porque estoy enchufado con palabras que me inspiran y no pienso en lo que me cuesta hacer el ejercicio.

¿QUÉ ETAPA DE TU VIDA YA TERMINÓ? GAME OVER

Siendo padre, miro de reojo la vida nocturna que tenía a los veintipico. Salía hasta tarde, me emborrachaba e iba a los boliches. Hoy mi vida está contenida en la luz del día y siento que la paternidad fue un cambio muy positivo en esta etapa de mi vida.

ALGO QUE TE HAYA HECHO CRECER



Cuando tenía 25 años, tuve la oportunidad de hacer ayahuasca en el medio de la selva amazónica en el Alto Perú; fue una experiencia iniciática y pude ver que hay mucho más en la vida que lo que acreditan nuestros ojos.

ALGÚN LOGRO EN TU VIDA QUE CUANDO PASÓ FUE COMO BAJAR LA BANDERITA DEL *MARIO* Y PASAR DE NIVEL...

La primera vez que fui al Foro Económico Mundial a los 26/27 años y hablé de Internet vs. Estado/Nación y democracia digital ante una audiencia de varios CEO y presidentes, fue bastante surrealista. Tenía noción de lo joven que era y fue un momento "trampolín" porque empecé a recorrer un circuito que me hizo pasar de nivel y ahora estoy en un stage mucho más difícil que el anterior (*risas*).

> *"TRATO DE GANARLES A LOS ESCÉPTICOS, A LOS CÍNICOS Y A LOS QUE CREEN QUE SE LAS SABEN TODAS".

¿A QUÉ/QUIÉN/QUIÉNES LES GANASTE UNA BATALLA POR KO?

Trato de ganarles a los escépticos, a los cínicos y a los que creen que se las saben todas. En el ámbito de la innovación tecnológica y en la política, existen legiones de sabelotodos. Tengo la certeza de que, con el paso del tiempo, he noqueado contundentemente, uno por uno, a los trolls, negadores e "imposibilistas" de la realidad.

OUT RUN: ¿A DÓNDE TE GUSTARÍA ESCAPARTE?

Siendo alguien que vive fuera de la Argentina, siento que ya me escapé. Uno se escapa en busca de un nuevo hogar. Hoy vivo en Nueva York y me siento muy conectado con el tipo de ideas y desafíos con los que me interesa convivir a diario.

¿CUÁL FUE EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE JUGASTE Y CUÁL FUE EL ÚLTIMO?

A los 7 años vi a un compañero de la primaria con su Gameboy y jugaba al *Super Mario Land*, me alucinó su resolución gráfica. No fue el primero, pero sí el que más me impactó. El último que jugué fue un mánager de fútbol porque me dio nostalgia de cuando jugaba al *PC Fútbol* (*risas*).



MINIBÍO

EMPRENDEDOR Y TECNÓLOGO, SANTIAGO FUNDÓ EL PARTIDO DE LA RED, ESCRIBIÓ *HACKTIVISMO* –UN LIBRO SOBRE EL IMPACTO DE INTERNET EN LA POLÍTICA– Y CREÓ *FUTBOL DELUXE*, UN JUEGO ESTILO MÁNAGER QUE SE DESTACABA POR EL TOQUE ARGENTO: SE PODÍA COIMEAR A LOS ÁRBITROS, HABÍA CONTROLES ANTIDOPING, PELEAS CON LAS BARRAS Y CANTITOS DE LA HINCHADA. UN GOLAZO.

ingresa al Primer Mundo

DECRETOMETRO

100 %_



